

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

PAULA CASAGRANDE BRISTOT

A REPRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES

Araranguá, 09 de Dezembro de 2016

PAULA CASAGRANDE BRISTOT

A REPRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES

Trabalho de Curso submetido à Universidade Federal de Santa Catarina como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Bacharel em Tecnologias Da Informação e Comunicação. Sob a orientação do Professor a Eliane Pozzebon.

Araranguá, 2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Bristot, Paula Casagrande

A representação das personagens femininas nos games /
Paula Casagrande Bristot ; orientador, Eliane Pozzebon -
Araranguá, SC, 2016.

90 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Araranguá.
Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Inclui referências

1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2. games. 3.
representação. 4. mulher. 5. esteriótipo . I. Pozzebon,
Eliane . II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação. III.
Título.

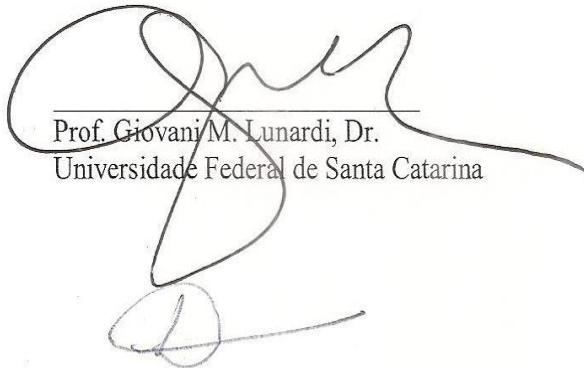
Paula Casagrande Bristot

A Representação das Personagens Femininas nos *Games*

Trabalho de Curso submetido à Universidade Federal de Santa Catarina como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação.



Profª. Eliane Pozzebon, Drª.
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Giovanni M. Lunardi, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina



Profª. Luciana Bolan Frigo, Drª.
Universidade Federal de Santa Catarina

Araranguá, 09 de Dezembro de 2016

*“Dedico este trabalho a todos que me
incentivaram, em especial a minha família”.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Marilene (*in memorian*) e João Carlos e minha irmã Karla, por nunca terem medido esforços em proporcionar o melhor para mim, pela dedicação e amor que nunca faltaram.

Aos meus familiares, minha avó, meus tios (as), primos (as) pelo apoio. Em especial a minha tia Marlene e meu tio Abel, pelo acolhimento durante esses anos de faculdade.

A professora Eliane que sempre esteve presente e disposta e fez o possível para contribuir com o trabalho.

A Universidade Federal de Santa Catarina em especial a seus professores os quais contribuíram para a conclusão dessa jornada.

RESUMO

O presente trabalho abrange a área de jogos eletrônicos com foco na forma como a mulher é representada dentro do game. O objetivo desse trabalho é apresentar como os games se consolidaram como indústria, mostrando que ela possui um público alvo que é o público masculino. A partir desse pré suposto será discutido como isso e outros fatores acarretam na falta de representação feminina nos games. Serão apresentados também alguns games e personagens que evidenciam os estereótipos negativos presentes, mas também serão mostradas personagens que representam como é possível haver diversidade na representação da mulher. Ainda serão apresentados alguns elementos que contribuem para a construção do game dando um foco maior na construção das personagens femininas.

Palavras-chave: Mulheres, Games, Personagens, Estereótipos, Representatividade.

ABSTRACT

This study covers the video games area, focusing on how the woman is represented within the game. The objective of this paper is to present how the games console as an industry, showing that it has a target audience that is the male audience. Based on this assumption, will be discussed how this and other factors lead to the lack of female representation in games. It will also present some games and characters that evidence the negative stereotypes present, but also will be shown characters that represent how it is possible to have diversity in the representation of women. There will also be some elements that contribute to the construction of the game giving a greater focus on the construction of the female characters.

Keywords: Women, Games, Characters, Stereotypes, Representativeness.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Máquinas dos jogos Nim, Blackjack e Damas.....	20
Figura 2 - Tennis for Two e seu equipamento do jogo.....	21
Figura 3– Computador DEC PDP-1 como o game Spacewar.	21
Figura 4 - Primeiro console Odyssey.....	22
Figura 5 - Linha do tempo dos consoles até a quarta geração	24
Figura 6- Máquina arcade do Pac-Man e apresentação do game na tela.....	25
Figura 7- Game Donkey Kong	26
Figura 8 - Geração de consoles.....	30
Figura 9 - Receita estima por segmento de mercado para o ano de 2016	35
Figura 10 – Mercado de games no Brasil.	36
Figura 11 – Perfil do Gamer brasileiro.....	37
Figura 12 – Personagens sensuais dos games.....	55
Figura 13– Lara Croft - Tomb Raider: Underworld (2008)	56

Figura 14- Samus Aran – Metroid 1986 e sua revelação	57
Figura 15 – Propaganda da máquina Computer Spaces e do console Sega Saturn e capa do game Catherine.....	59
Figura 16 - Personagem Bayonetta - Bayonetta 2, 2014	60
Figura 17– Venom Snake e Quiet - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015 ..	61
Figura 18– Lara e suas evoluções de acordo a novas técnicas de modelagem 3D	66
Figura 19– Lara Croft Tomb Raider 2013.....	66
Figura 20– Zelda com sua roupa de princesa e vestida como Sheik.	67
Figura 21– The Boss em Metal Gear Solid 3	69
Figura 22– Wonder-Pink	69
Figura 23– Clementine	70
Figura 24 - Personagem Max do game Life is Strange.	71
Figura 25- O contraste do corpo feminino, delicado e expressando na face características muito diferentes daquelas evocadas pelos personagens masculinos...	72
Figura 26 - Personagem Kitana	73
Figura 27– Cristie Monteiro	74
Figura 28– Personagem Aurora e seu companheiro Finn.....	75
Figura 29– Momohime confrontando a alma de Izuna Jinkuro.....	76
Figura 30 - Commander Shepard versão feminina.....	77
Figura 31– Diferentes capas de Mass Effect 3.	77
Figura 32– Personagem Clementine.....	81

Figura 33 – Personagem Faith.....82

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Personagens femininas e seus elementos de representação.....	79
-------------------------------------------------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CD-ROM - Compact Disc Read-Only Memory

EUA – Estados Unidos da America

FPS - First-Person Shooter, “tiro em primeira pessoa”

GTA - Grand Theft Auto

MIT - Massachusetts Institute of Technology

MMO - Massively Multiplayer Online

MMORPG - Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

NES - Nintendo Entertainment System

NPC - Non-player character

RPG - Role-Playing Game

VCS - Video Computer System

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 <i>Problemática e Justificativa</i>	16
1.2 <i>Objetivos</i>	17
1.2.1 <i>Objetivos gerais</i>	17
1.2.2 <i>Objetivos específicos.....</i>	17
1.3 <i>Metodologia.....</i>	18
1.3.1 <i>Organização do documento</i>	18
2. Games da indústria ao mercado.....	19
2.1 <i>História dos games.....</i>	19
2.1.1 <i>O nascimento da indústria de games</i>	22
2.2 <i>O surgimento da personagem feminina.....</i>	24
2.3 <i>Época de recessão na indústria de game e novas estratégias.....</i>	27
2.3.1 <i>A geração CD-ROM.....</i>	29
2.4 <i>Elementos do game</i>	32
2.5 <i>Mercado de games, seus jogadores e suas motivações</i>	35
2.6 <i>O impacto dos games na sociedade</i>	39
3. A construção do personagem.....	41
3.1 <i>Tipos de personagens.....</i>	42
3.2 <i>Elementos na criação do personagem</i>	44
3.3 <i>Desenvolvimento visual de personagem</i>	46
3.3.1 <i>Construção de características físicas.....</i>	47
4. Mulheres e Games	49
4.1 <i>O feminino e o game</i>	49
4.1.1 <i>Mulheres como gamers.....</i>	52
4.2 <i>A representação das personagens femininas nos games</i>	54
4.2.1 <i>O perfil das personagens femininas</i>	64
4.2.1.1 <i>Análise do perfil das personagens.....</i>	78
4.3 <i>A construção da personagem feminina</i>	80
5. Considerações finais	84
6. REFERÊNCIAS	86

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos nunca estiveram tão presente na vida das pessoas como estão desde a última década. A resposta para este fato está ligada ao avanço tecnológico e massificação da tecnologia e internet. Contudo, o início do estudo e primeiro protótipo de jogo eletrônico datam de 1940 quando alguns jogos clássicos eram implementados em algum sistema mecânico (PARRY, 2012). Em 1958, surgiu aquele que foi considerado o primeiro game (LEITE, 2006). Desde então os games passaram a evoluir juntamente com computadores e novas tecnologias de hardware e software, o que possibilitou que os mais diversos mundos de fantasia ou realidade sejam representados com qualidade estando disponíveis em diferentes plataformas (LEITE, 2006).

Os games são produtos que estão voltados para o entretenimento e seus desenvolvedores buscam sempre inovar, pois seus consumidores são exigentes e prezam por qualidade e criatividade. A mulher é pouco reconhecida como jogadora, ainda busca por representatividade (IZUKAWA, 2015).

A indústria de games já a maior no ramo do entretenimento, movimentando bilhões de dólares anualmente e atrai como público ambos os gêneros de todas as faixas etárias. Porém, seu público alvo ainda é o gênero masculino que é visto pela indústria como seu maior consumidor (IZUKAWA, 2015). Esse fator acaba influenciando na forma como a mulher é representada nos games. Os estereótipos negativos impregnados a imagem da mulher comprovam como os games são produzidos para esse público excluindo a mulher como jogadora.

Nesse trabalho os termos mais utilizados serão jogos eletrônicos e games, pois estes abrangem os jogos de todas as plataformas.

1.1 Problemática e Justificativa

Qual a importância de haver personagens femininas como protagonistas nos games?

Os games vêm se consolidando na indústria de entretenimento há algum tempo. Desde seu início até os tempos contemporâneos, os games evoluíram e passaram por mudanças radicais tanto em tecnologia, como público alvo. Os jogos eletrônicos que em seu início tinham como principal tecnologia os consoles e arcades, e tinham como público alvo as crianças e principalmente os meninos, hoje se encontra na diversidade de plataformas, público das mais diferentes faixas etárias e de ambos os gêneros.

O sucesso dos games hoje está ligado a diversidade de plataformas (computadores, consoles, smartphones e tablets), a boa elaboração de roteiros e bons gráficos. Os jogadores se encantam pela realidade e desempenho dos personagens do jogo, sentindo-se parte desse mundo pela boa narrativa, enredo e jogabilidade.

Em relação ao público, segundo a Pesquisa Game Brasil (2016), o público feminino já é a maioria entre os consumidores de jogos eletrônicos no Brasil. Porém, são poucos os games que apresentam mulheres como personagens principais do jogo. Os poucos jogos que tem a personagem feminina como protagonista do jogo, a representam como a personagem que precisa ser salva, ou a lutadora de modelo de beleza irreal, com roupas inadequadas para o papel que desempenha. Mesmo sendo uma personagem forte, está sujeita a ser estereotipada apresentando falta de desenvolvimento narrativo e de personagem. A indústria dos games vê o público como majoritariamente masculino, criando personagens que agradem a esse público. As mulheres muitas vezes, acabam não se identificando como gamers pela falta de representatividade feminina nos jogos (IZUKAWA, 2015).

Por que é importante minimizar os estereótipos femininos nos games?

A definição de estereótipo é a generalização ou pressuposto que as pessoas fazem sobre as características ou comportamento de grupos sociais específicos, ou tipos de indivíduos. Os estereótipos muitas vezes são refletidos de forma negativa por gerarem preconceitos e descriminalização por serem ofensivos aos grupos que representam (IZUKAWA, 2015). Os games acabam propagando estereótipos negativos por representarem as personagens femininas muitas vezes de forma vitimadas ou muito sensuais, sendo personagens pouco desenvolvidas

narrativamente e visualmente. Os desenvolvedores acabam criando personagens femininas que refletem muito a construção social, onde a mulher está em segundo plano apenas auxiliando no desenvolvimento de algo (IZUKAWA, 2015). Dessa forma, as mulheres acabam se sentindo pouco representadas nesse universo, pois na sociedade elas desempenham papéis de protagonistas também.

1.2 Objetivos

Os objetivos deste trabalho são divididos entre objetivo geral e objetivos específicos.

1.2.1 Objetivos gerais

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a representação das personagens femininas nos games. Bem como, questionar a forma como a mulher é apresentada nesse universo, apresentando sugestões e propostas para a diversificação da representação da figura feminina nos games.

1.2.2 Objetivos específicos

O presente trabalho tem os seguintes objetivos específicos:

- Apresentar a indústria e o mercado dos games.
- Mostrar o quanto a construção e aspectos sociais influenciam e impactam no desenvolvimento de games.
- Apresentar a relação das mulheres com os games e, o quanto elas se identificam e se veem representadas pelas personagens femininas nos games.
- Analisar as personagens femininas nos games ressaltando suas características.
- Identificar semelhanças e diferenças entre as personagens femininas nos games.
- Apresentar sugestões para a construção e representação da figura feminina nos games.

1.3 Metodologia

Escrever sobre a representação da mulher nos games é apresentar fatos concretos quanto a forma como ela é mostrada, fazendo refletir como essa pouca representatividade é retratada e impacta a comunidade gamer.

As metodologias utilizadas, serão a pesquisa exploratória e bibliográfica. A primeira visa compreender o universo dos games e a participação da mulher nele. “Este tipo de pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (SILVEIRA; GERHART, 2009, p. 35).

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites (SILVEIRA; GERHART, 2009, p. 37). As referências utilizadas são selecionadas a partir de matérias que abordam e proponham a discutir a temática da relação das mulheres e sua representatividade nos games.

A partir desse levantamento de informações é possível pensar, refletir e criar hipóteses a respeito das questões levantadas sobre a importância da mulher nos games.

1.3.1 Organização do documento

Este documento está organizado em 5 capítulos. O primeiro capítulo apresenta uma introdução do trabalho, objetivos, justificativa, problemática e metodologia. O segundo capítulo apresenta uma introdução à indústria dos games apresentando um pouco sobre sua história e mercado. O terceiro capítulo aborda a construção de personagem apresentando como uma personagem feminina deve ser construída. O quarto capítulo mostra a relação das mulheres com os games e como ela é representada nesse meio através de exemplos de personagens, levantando suas características. No quinto e último capítulo, serão apresentados os resultados alcançados através dessa pesquisa.

2. GAMES DA INDÚSTRIA AO MERCADO

Os games hoje em dia são muito comuns, rodam em várias plataformas e são de fácil acesso, basta você ter um smartphone ir às lojas de aplicativos correspondentes ao seu sistema operacional e fazer o download, o qual muitas vezes é gratuito. Existem jogadores que possuem um hábito maior de jogar, exploram as mais diversas plataformas e há muito tempo estão em contato com os games, conhecem um pouco da história, dos games clássicos, da indústria e mercado dos jogos eletrônicos, outros já não conhecem os games tão a fundo. Contudo, para falar desse universo que são os games sua indústria e mercado é necessário voltar um pouco no tempo e entender como tudo começou.

A importância de compreender como tudo começou, nos leva entender como a indústria de games se tornou a gigante do entretenimento. A evolução das plataformas e desenvolvimento de games de qualidade deve-se a exigência do público por inovações. Essa exigência muitas vezes foi atendida logo, pois existiu uma legião de pessoas que gostam de jogar games e dispostas a pagarem por isso.

2.1 História dos games

Os games surgiram com o intuito de entreter, mas também como pesquisa e prática de programação e não apresentavam nenhum apelo comercial. Segundo Novak (2010), os primeiros jogos eletrônicos surgiram em bases militares, departamentos de pesquisa de universidades e eram utilizados para relaxar após um dia excessivo de treinamento e trabalho.

O início do estudo e primeiro protótipo de jogo eletrônico datado em 1940, quando Edward U. Condon projetou uma máquina que reproduz o tradicional jogo de palitos Nim, em

que os jogadores tentam evitar pegar o último fósforo (PARRY, 2012). Essa máquina foi exposta em uma feira municipal e surpreendeu muitas pessoas, pois a mesma conseguia ganhar 90% dos jogos. Desde então, várias outras máquinas foram projetadas com jogos clássicos como blackjack, damas e xadrez, como mostra a figura 1(PARRY, 2012).

Figura 1 – Máquinas dos jogos Nim, Blackjack e Damas.

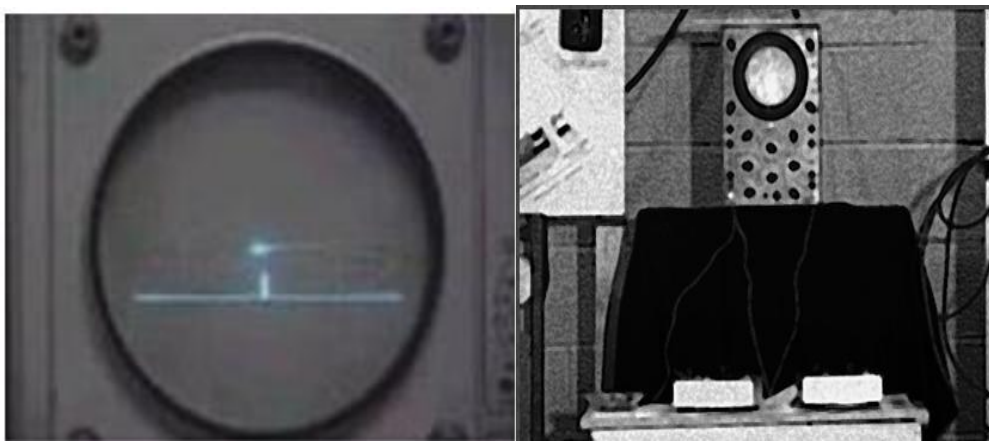


Fonte: Site The Strong Museum of Play¹

De acordo com Leite (2006), em 1958 o físico Willy Higinbotham viria a projetar o que seria considerado o primeiro game. O jogo foi programado em um osciloscópio para simular um jogo de tênis, chamado então de Tennis for Two. O jogo era aberto para os visitantes do Laboratório Nacional de Brookhaven.

¹ <http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>

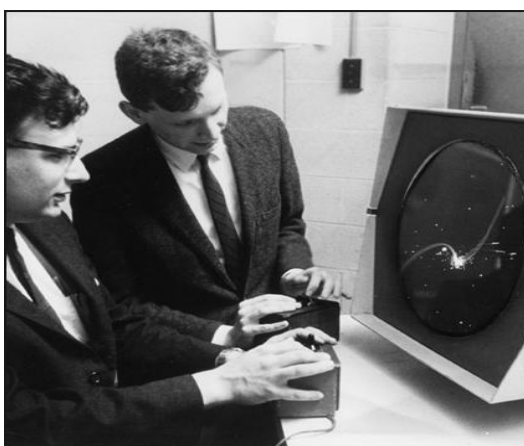
Figura 2 - Tennis for Two e seu equipamento do jogo.



Fonte: Site The Strong Museum of Play²

No ano de 1960, o computador começa a evoluir devido aos chips de silício e passa a ser menor, mais rápido e potente. Em 1961, o MIT (Massachusetts Institute of Technology) recebe o DEC PDP-1, que era considerado um microcomputador devido ao seu tamanho, mas equipado com um teclado e uma tela de raios catódicos, que não fazia muito mais que digitação e alguns cálculos. Uma das poucas pessoas que tinha acesso a esse computador era o Steve Russel, o qual elaborou o game interativo Spacewar, que apresentava o duelo entre espaçonaves. Esse foi o primeiro jogo de vídeo baseado em um computador, o qual também apresentava os primeiros controladores, os joysticks, como mostra a figura 3 (LEITE, 2006).

Figura 3– Computador DEC PDP-1 como o game Spacewar.



Fontes: LEITE (2006).

² <http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>

Os games dizem muito da época em que foram criados e de certo modo foram impulsionados pela tecnologia da Guerra Fria, principalmente Tennis for Two que representa bem essa época. Steve Russel se inspirou na corrida espacial para criar Spacewar que representava todo o medo e incerteza dessa época que foi a guerra espacial. Sem a intenção de gerar lucro, tanto Tennis for Two quanto Spacewar, não foram patenteadas (PARRY, 2012).

Em 1966, o engenheiro e especialista em televisores Ralph Baer foi o visionário que apresentou a ideia de transformar aparelhos televisores em aparelhos de jogos. Em sua ideia, ele pretendia equipar um televisor com um game de tênis de mesa, e em 1968 ele patenteou a ideia; um pouco depois, em 1970 a Magnavox adquiriu a licença e em 1972, o primeiro console para conexão em uma televisão, o Odyssey, apresentado na figura 4, foi introduzido no mercado dando início a indústria de games (NOVAK, 2010).

Figura 4 - Primeiro console Odyssey.



Fonte: LEITE (2006)

O console era bem rudimentar, porém contava com uma variedade de 12 jogos embutidos em seus circuitos e este continha uma arma de brinquedo para jogos com tiro, não apresentava placar e para simular os campos do jogo era necessário colocar uma tela no televisor para dar cor e outras representações (LEITE, 2006).

2.1.1 O nascimento da indústria de games

O ano de 1972 é considerado o ano de nascimento da indústria de jogos eletrônicos. Nesse ano, o engenheiro Nolan Bushnell, que conheceu e jogou Spacewar, decidiu criar uma máquina exclusiva para jogos. Após criar o protótipo e a apresentar a Nutting Associates, uma empresa de máquinas operada a moedas, a mesma patrocinou seu jogo Computer Space que

foi o primeiro game em vídeo de fliperama com o uso de moedas. O jogo Computer Space era muito complexo e possuía muitas páginas de instruções e acabou não fazendo muito sucesso. A fraca publicidade que a Nutting fez foi decisivo para a saída de Bushell, que decidiu criar a sua própria empresa a Atari. Bushell acreditava que o futuro dos jogos seria eletrônico e não mecânico. No ano de 1972 ainda, a Atari lança o jogo Pong (jogo de pingue pong), que viria a ser o primeiro jogo para máquinas eletrônicas de grande sucesso por ser um jogo fácil, simples e jogado por duas pessoas (LEITE,2006).

Com a popularidade e o alto faturamento muitas empresas passaram a criar imitações, o que acabou prejudicando a Atari. Para superar a concorrência, a empresa passou a fabricar um jogo por mês (LEITE,2006).

A Atari veio a ser a empresa que mais diversificou e proliferou na história dos jogos eletrônicos. A empresa chegou a criar um manifesto que não permitia os criadores fazerem jogos que já haviam sido feitos, deixando assim um legado de inovação durante mais de uma década. (LEITE, 2006, p.36).

No final da década de 70, os fliperamas faziam muito sucesso e dominavam o mercado de games por ser uma forma barata e acessível, já que os consoles ainda eram muito caros. As máquinas arcades eram encontradas em vários estabelecimentos comerciais e em todos os fliperamas, sendo uma forma barata de jogar, pois com algumas moedas era possível se divertir por horas.

De acordo com Leite (2006), em 1981 a indústria de games já faturava mais que os cassinos de Nevada, quase o dobro da indústria cinematográfica e o triplo das ligas americanas de baseball, basquetebol e futebol. Os principais fabricantes de jogos eletrônicos eram os Estados Unidos e Japão

O setor de fliperama nos Estados Unidos atingiu seu pico em 1981, com receitas em trono de 5 bilhões de dólares e mais de 75 mil horas gastas pelos norte-americanos jogando videogames. Porém, no ano seguinte, o segmento sofreu uma queda da qual nunca se recuperou totalmente. (NOVAK, 2010, p.13).

A partir dos anos 80, os games começam a passar por algumas transformações. A indústria passa a querer atingir um público mais diversificado e para que isso acontecesse, os

jogos passam a abordar temas diferentes dos de “tiros”, que até então eram os mais comuns, passando a ter enredo e personagens.

Até a quarta geração as principais empresas a disputar mercado eram a Atari, Sega e Nintendo, como mostra a figura 5 abaixo.

Figura 5 - Linha do tempo dos consoles até a quarta geração



Fonte: Blog Bau do video game³

2.2 O surgimento da personagem feminina

Muitos jogos que se tornaram grande sucesso surgiram nas máquinas arcades, um deles foi o Pac-Man lançado pela Namco e criado pelo japonês Toru Iwatani, que tinha como objetivos fazer um jogo diferente dos já existentes que eram muito violentos, seu objetivo era atrair o público feminino (NOVAK, 2010). Para isso, ele criou personagens inimigos menos assustadores representados por fantasmas que mais pareciam geleias ambulantes com olhos grandes e o personagem principal era o Pac-Man, um círculo amarelo que tinha como objetivo

³ <https://baudovideogame.wordpress.com/linha-do-tempo/>

comer pílulas de energia que permitia ficar imune aos seus inimigos por algum tempo. O jogo tinha como cenário um labirinto, como mostra a figura 6 e possuía fases com nível de dificuldade maior. Pac-Man se tornou o jogo mais popular de todos os tempos (LEITE,2006).

Figura 6- Maquina arcade do Pac-Man e apresentação do game na tela.



Fonte: LEITE (2006).

O Pac-Man foi o primeiro game a possuir um personagem protagonista, revolucionando a narrativa no games. O game ganhou uma continuação o Ms. Pac-Man, primeiro game estrelado por um personagem feminino. O game contava com quatro labirintos diferentes e o Pac-Man constituía uma família. No Ato I, o Pac-Man encontra com a Ms. Pac-Man, no Ato II ele flertam e no Ato III nascia o Pac-Man Jr (Novak, 2010). O game conquistou ambos os públicos feminino e masculino, bem como as famílias. Os games, até a chegada de Pac-Man tinham como cenário o espaço, após o jogo, os labirintos passaram a fazer parte de diversos games.

Outro game de grande sucesso foi o Mario Bros, que também teve seu início em uma arcade e surgiu de uma sequência de jogos bem sucedidos criados pelo ilustrador da Nintendo, o japonês Shigeru Miyamoto. A Nintendo era uma indústria japonesa novata no setor de jogos eletrônicos, que montou escritório nos EUA para tentar conseguir espaço no mercado dos games. Movido pelo desejo de sair dos games convencionais e criar algo diferente, Miyamoto cria o então Donkey Kong, primeiro jogo do gênero plataforma, o qual o personagem tem que

correr e saltar por plataformas enfrentando inimigos e coletando bônus, sendo também um dos primeiros games a explorar os elementos narrativos e se preocupar em inserir o personagem em contexto dentro do jogo. O game Donkey Kong, continha três personagens sendo, o gorila o vilão do game, o qual raptava a namorada (Pauline) de seu tratador (Mario), personagem que era assumido pelo jogador que tinha o objetivo de resgatar Pauline das garras do gorila como mostra a figura 7 (LEITE, 2006).

Figura 7- Game Donkey Kong



Fonte: NOVAK (2010).

A personagem Pauline foi uma das primeiras princesas em apuros retratada nos games. O game Donkey Kong, conquistou o público e ganhou continuações bem sucedidas, uma onde Mario era um carpinteiro ainda mocinho da história e em outra versão Mario passa a ser o vilão. Em 1983, o gorila sai de cena e Mario é um encanador e ganha um irmão chamado Luigi os quais passam a ser conhecidos como Mario Bros, e sua motivação no game é salvar a princesa Peach. Esse game é jogado com dois jogadores que assumem os papéis dos irmãos, os quais se confrontam no jogo no cenário de uma rede de esgotos, onde eles emergem dos canos e enfrentam diversas criaturas. Miyamoto então focou em games para o personagem Mario que se tornou o carro-chefe da Nintendo (NOVAK, 2010).

No ano de 1986 surgiria uma das primeiras personagens femininas protagonista em um game. Samus Aran da série de jogos Metroid, foi desenvolvida com o intuito de esconder seu

gênero. Ela passa todo o jogo vestida com uma armadura a qual só é retirada no final do jogo e então revela ao jogador que ela é uma mulher (CORREA et al., 2013).

Em 1987 Miyamoto viria a nos apresentar outra personagem feminina que vez muito sucesso. O game *The Legend of Zelda* de gênero RPG que retrata um mundo de fantasia nos apresentou a princesa Zelda. Apesar de seu nome estar no título do jogo o personagem jogável é o Link que tem por missão salvar Zelda, mas apesar de ser capturada em boa parte dos jogos, ainda é uma personagem notável, pois diferente da Peach ela possui uma participação maior no game e suas ações ditam muitas vezes como o jogo vai decorrer (CORREA et al., 2013).

Os jogos de lutas surgiram no final dos anos 80 e na década de 90 nos apresentaram diversas personagens femininas. A primeira personagem de grande destaque foi Chun-Li que apareceu em *Street Fighter II* a qual era a única personagem feminina no jogo tendo como habilidade a rapidez nos ataques (FROSI; FROSI, 2010).

Em 1996 foi lançado *Tomb Raider* que foi responsável por nos apresentar a personagem feminina mais emblemática dos games. Lara Croft é a protagonista do jogo representado uma arqueóloga destemida e corajosa. Ela fez sucesso com o público masculino e feminino, porém foi apontada como exemplo do sexismo nos games por apresentar curvas e proporções surreais (CORREA et al., 2013).

Ao longo do tempo a personagem feminina foi sendo inserida nos games, porém se comparada à quantidade de personagens masculinos elas ainda são minoria e na maioria das vezes não são muito representativas sofrendo com problemas narrativos e hipersexualização. Outras personagens de destaque são Jade (*Beyond Good and Evil*), Jill Valentine e Ada Wong (*Resident Evil*), Red (*Transistor*), Sylvanas Windrunner (*Warcraft*), Alyx Vance (*Half-Life*), Ellie (*The Last of Us*) entre outras.

2.3 Época de recessão na indústria de game e novas estratégias

Ainda no início dos anos 80, a indústria de jogos eletrônicos passa a sofrer um declínio de vendas tanto de consoles como de máquinas arcades nos EUA. Segundo Novak (2010), um dos fatores do declínio foi o excesso de oferta, havia em torno de quatro grandes empresas de

console competindo no mercado com alta produção, sem falar nas fabricantes de máquinas arcades, o grande número de casas de fliperama e mais de 50 empresas produzindo cartuchos. A falta de variedades de jogos e inovação resultou em games de má qualidade e a pirataria também contribuiu com a saturação do mercado colocando em cheque o sucesso dos games e se os mesmo não eram apenas uma moda passageira (NOVAK, 2010). Todas as empresas tiveram prejuízos milionários. Alguns desenvolvedores tentaram atingir o público adulto com jogos de violência e conteúdo sexual na expectativa de retornar a venda de jogos.

[...] Howard Phillips, em um panfleto chamado ‘The Facts of Home Vídeo Games’, aponta quatro razões para a queda do mercado em 1983: gráficos limitados e falta de aprofundamento na jogabilidade; as versões para arcades eram sempre melhores que as versões para consoles; jogos restritos a poucas cores; jogos limitados por pobre qualidade de áudio e por uma quantidade limitada de efeitos sonoros. (KENT, 2001, p.349 apud LEITE, 2006, p.50).

Apesar da crise no mercado dos EUA, o mercado japonês, canadense e europeu permanecia estável, o que fez com que algumas empresas como a Atari se voltassem para esses mercados (LEITE, 2006).

Com vendas bem sucedidas no Japão, a Nintendo resolve entrar no mercado americano, o que seria um desafio uma vez que o interesse por games nos EUA estava dado como acabado. Para ingressar no mercado, a Nintendo altera o nome do console para Nintendo Entertainment System (NES). Sua primeira estratégia foi fechar uma parceria com a Atari a qual não foi bem sucedida, depois outras estratégias foram feitas como demonstrações em feiras de eletrônicos, testes com grupos específicos para analisar a receptividade dos americanos. Todas elas foram frustradas, dando a entender que o mercado de games havia morrido nos EUA. Em mais uma tentativa de conquistar o público, a Nintendo muda sua estratégia e passa a apresentar o console como um brinquedo e fecha parcerias com lojas de brinquedos em Nova Iorque (LEITE, 2006).

O sucesso de vendas não é imediato e só viria a acontecer em 1985, quando a primeira versão de ‘Super Mario Bros’, que um ano antes já fazia muito sucesso no Japão, despertou o interesse do mercado dos EUA, fazendo com que a Nintendo fechasse parceria com a Worlds of Wonder garantido a venda em grandes lojas de brinquedos. Em 1986, as vendas decola-

ram fazendo com que três milhões de ‘NES’ fossem vendidos nos Estados Unidos (LEITE, 2006).

A principal concorrente da Nintendo foi a Sega, que durante anos tentou superá-la, investindo em novas tecnologias. Sua estratégia também foi criar jogos de esportes inspirados em grandes atletas americanos que fizeram sucesso e foram referências em simulações esportivas. A Sega só viria a competir diretamente com a Nintendo em 1991, quando lançou Sonic the Hedgehog, um game cujo personagem era um porco espinho azul que calçava um tênis vermelho. A intenção da Sega era disponibilizar um game parecido com o Super Mario Bros, porém que tivesse um ritmo de jogo mais rápido e um personagem mais ágil sendo possível ser controlado por um único botão, simplificando até a maneira de jogar (NOVAK, 2010).

Com o game Sonic, a Sega conseguiu com seu console Genesis superar o mais recente lançamento da Nintendo, o SuperNES, assumindo o mercado de consoles nos Estados Unidos. O SuperNES inclui o novo ‘Super Mario World’, que dominou as vendas no Japão e não emplacou nos Estados Unidos devido ao console da Sega ser mais barato que o da Nintendo. No ano de 1992, a Sega domina 55% do mercado dos EUA e a Nintendo os 45% restantes (NOVAK, 2010).

2.3.1 A geração CD-ROM

Em busca de novas tecnologias de armazenamento, as empresas Sega e Nintendo investem e procuram parcerias para adotar o CD-ROM para armazenamento e distribuição de games. Os cartuchos podiam armazenar de oito a dezesseis megabits, porém um único CD-ROM podia armazenar seiscentos e quarenta megabytes. A Sega foi a primeira a lançar um drive de leitor de CD acoplado em parceria com a também japonesa Sony. O console se chamava Sega-CD e foi lançado em 1992 (LEITE, 2006).

Em 1994, a Sony lança seu console PlayStation que tinha como principais características um processador de 32-bits e a facilidade de programação para desenvolver jogos.

A partir da quinta geração as principais empresas que dominam o mercado são Nintendo, Sony e Microsoft, como mostra a figura 8 abaixo.

Figura 8 - Geração de consoles



Fonte: Blog Bau do video game⁴

O avanço em hardware, software e internet fizeram com que, em 2005, a Microsoft lançasse o novo Xbox 360, o qual viria a ser o console mais avançado em termos de tecnologia tendo como principais características seu serviço Xbox Live, que permite aos jogadores competir online, baixar jogos, trailers, shows de TV, música e filmes. No ano seguinte, a Sony lança o PlayStation3 e a Nintendo, o Wii que possuía controle sem fio capaz de detectar movimentos. Novas versões foram lançadas com melhoramento em processamento e memória até chegarmos a última geração. Em 2013 a Microsoft lança o Xbox One e a Sony, o PlayStation 4.

Os games que deram seu início nos grandes mainframes, muitas vezes por pesquisas e outras por práticas de programação ou simplesmente por diversão, acompanharam todo o desenvolvimento dos computadores até chegarem às residências e se tornarem extremamente populares.

Nos anos 90, os computadores pessoais se tornam um grande sucesso e passam por grandes evoluções como, a adesão de placas específicas para som e vídeo. Alguns games co-

⁴ <https://baudovideogame.wordpress.com/linha-do-tempo/>

mo Doom já apresentavam uma alta qualidade gráfica impulsionando a indústria de hardware a fabricar placas de vídeo para o processamento de imagens tridimensionais. Nessa mesma época, a indústria de consoles passa a adotar muito da tecnologia de hardware dos computadores pessoais (LEITE, 2006).

Em relação aos games e computadores pessoais, além de novas tecnologias em software e hardware, a grande evolução se deu também principalmente através da internet. As possibilidades de explorar a internet como um meio direto e fácil para a comercialização de games, além de poder criar uma nova forma de jogar que suportasse milhares de jogadores interagindo em um mesmo cenário, revolucionou a forma de interação que os games proporcionavam até então, movimentando mais ainda a indústria de jogos eletrônicos e atraindo público de diferentes faixas etárias.

Com a comercialização da internet os jogos on-line que já existiam antes da popularização da mesma, começam a ganhar a atrair um público que busca cada vez mais por interatividade e interação social. Dos jogos desenvolvidos para computadores pessoais os de maiores destaques são os MMOs (Massively Multiplayer Online), uma modalidade de jogo online que permite que vários jogadores compitam e interajam ao mesmo tempo. Outro destaque é a transformação dos RPGs (Role-Playing Game), game no qual o jogador interpreta um personagem em um cenário fictício, em jogos online.

Em 1997, o jogo Diablo é o primeiro jogo de RPG online projetado para computadores pessoais. Esse game possibilitava a interação entre vários jogadores no mesmo cenário, permitindo que eles se comunicassem entre si, procurando realizar as suas missões. O game Diablo trouxe algumas inovações, como uma interface bem desenvolvida permitindo que a narrativa dos RPG se adequasse e se desenvolvesse bem aos jogos online, bons gráficos dando realismo ao game, bem como a aplicação de técnicas de Inteligência Artificial, possibilitando que haja uma adaptação ao nível do usuário permitindo que padrões não sejam identificados nos ataques, possibilitando que participantes do jogo tracem estratégias (ARANHA, 2004). Os games de RPG online e massivos são games que suportam um grande número de usuários e são conhecidos pela sigla MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

Os jogos online para computadores fizeram tanto sucesso que os consoles passaram a oferecer conexão com internet, não só pelos jogos online, mas também para oferecer a como-

didade que os computadores pessoais ofereciam como downloads, que são uma maneira rápida e prática para adquirir um novo game, assim como novas atualizações.

Toda essa evolução tecnológica e na indústria permitiu que os games apresentassem formas humanas mais reais abrindo margem para certos questionamentos quanto ao excesso de violência e a representação das minorias nos games.

2.4 Elementos do game

Como mostrado anteriormente, os games evoluíram junto com as plataformas, as quais são responsáveis por simular o ambiente de jogo. Através desse meio são representados os diversos mundos de fantasia, ficção e realidade que englobam desde objetos pertencentes ou não a esse mundo, bem como a simulação de ações e comportamento humano.

A delimitação de espaços do jogo, ou seja, o cenário ao qual ele irá se desenvolver, o gênero, o próprio espaço que o jogador irá utilizar para jogar e o número de jogadores são os fatores que de acordo a suas complexidades vão orientar a plataforma que o game deve ser desenvolvido. Por exemplo, para as plataformas portáteis como smartphones, um game de gênero representação de papéis (RPG) não seria adequado pela falta de suporte devido à imensa variedade de aparelhos e suas especificações, quanto a hardware, o que afetaria a qualidade e o próprio propósito do gênero que exige uma experiência realista como cenários amplos e complexos, assim como a interação com outros jogadores. Para esse tipo de plataforma são desenvolvidos jogos mais rápidos e casuais (ARRUDA, 2014).

Os games fazem parte do cotidiano de muitas pessoas, algumas o consideram um mero entretenimento que oferece uma distração onde é possível interagir no mundo proposto pelo game, desempenhando o papel de um personagem, encarando desafios e utilizando raciocínio lógico, estando totalmente envolvidos no desenrolar da história (NOVAK, 2010).

Outras já veem os games como objeto de estudo que envolvam áreas como a sociologia, antropologia, psicologia, educação e pedagogia as quais tentam explorar e analisar as potencialidades intrínsecas dos games.

Os jogos eletrônicos são categorizados em gêneros os quais “diferentemente dos gêneros de livros ou filmes, os gêneros atuais no setor de games não estão necessariamente rela-

cionados à história, ao enredo ou à ambientação. Em vez disso, são definidos pela forma como o game é jogado, seu estilo” (NOVAK, 2010, p.96). Ao se definir o gênero ao qual o game será desenvolvido é definido também o estilo de produção que vai determinar as dificuldades a serem enfrentadas e as possibilidades em relação a roteiro, narrativa, espaço de jogo, normas e regras (ARRUDA, 2014). No game, o jogador interage diretamente com a história podendo determinar seu rumo várias vezes de forma diferente. Nos livros e filmes você é o espectador que pode vivenciar e se sentir parte da história, mas não pode alterar seu rumo, o máximo que você pode fazer é construir uma crítica a respeito.

“Gêneros em games são categorias baseadas em uma combinação de tema ambiente, apresentação/formato na tela, perspectivas do jogador e estratégia de jogo” (NOVAK, 2010, p.96). Alguns gêneros em games, com o gênero de Ação, existem desde os fliperamas, são mais simples e podem ser dividido em subgêneros como plataforma, tiro e luta. Ainda podem ser híbridos, como ação e aventura, que mesclam suas principais características para formar um gênero distinto. Um exemplo de game com esse gênero são os games de tiro em terceira pessoas que incorporaram elementos de narrativa.

As complexidades dos gêneros variam dos mais simples, como games de quebra-cabeça onde não há um personagem para se controlar ou games de luta que se desenvolvem em um único cenário onde dois jogadores usam movimentos de ataque e defesa. Já os mais complexos, como os games de aventura e os de representação de papéis (RPGs), envolvem a construção de roteiros, enredos e narrativas. A grande variedade de gêneros atende aos diversos públicos que buscam às vezes uma simples diversão, como um jogo de quebra-cabeça ou um game mais desafiador que proporcione uma imersão a um mundo de fantasia (ARRUDA, 2014).

Na crise dos games que ocorreu no início dos anos 80, levou alguns desenvolvedores a perceber que a inovação era essencial para levantar o mercado e fazer com que os games não fossem uma moda passageira. A Nintendo, como visto anteriormente, foi uma das primeiras a inserir um game na história. Nos dias atuais, a grande maioria dos jogos eletrônicos possui uma história, algumas são tão bem elaboradas e possuem personagens tão complexos que migraram para a indústria cinematográfica ou viraram livros como, por exemplo, o jogo de RPG Diablo, já citado anteriormente.

Para inserir um jogo em uma história, é necessário criar um enredo que vai ser a base para produção do jogo. O bom planejamento e a pesquisa das referências culturais são importantes para a construção do ambiente de jogo, assim como o desenvolvimento de personagens. Até mesmo jogos baseados no mundo real devem ser bem desenvolvidos em seu enredo, para que não propagem algo abusivo que viole uma conduta moral (ARRUDA, 2014). O enredo é responsável por dar a visão de como a história vai decorrer podendo estar presente na estrutura narrativa ou na própria forma como o game é jogado. (NOVAK, 2010)

A narrativa em um game é um ponto chave para cativar o jogador. Ela é responsável por criar a motivação para a imersão no jogo, fazendo com que haja um sentido e necessidade de ação dentro do game. Os gêneros como aventura e RPG são mais dependentes de uma boa narrativa, pois esta ajuda a entender o contexto daquele mundo inserido em sua jornada (NOVAK, 2010). A narrativa é a forma como uma história é apresentada e ela pode ser estruturada de forma linear e dividida em três atos, sendo o começo a parte de introdução ao problema a ser resolvido, o meio apresenta os obstáculos dando o clímax do ato e o fim é a resolução do problema. Na forma de narrativa não linear, não há uma linha temporal a ser seguida possibilitando que distintos caminhos sejam apresentados ao jogador, dando a ele a liberdade de escolha tornando o jogo mais interativo (ARRUDA, 2014).

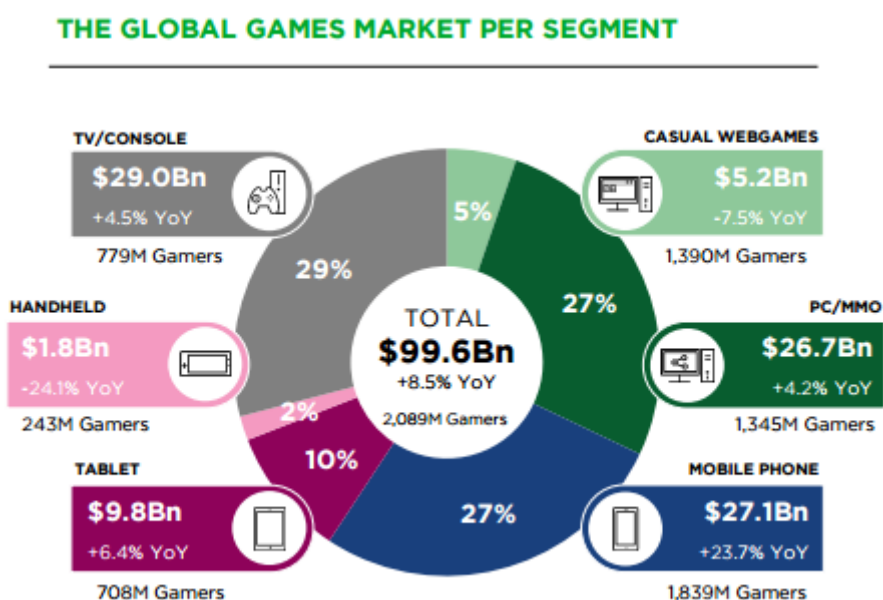
Como vimos anteriormente, alguns games apresentam histórias complexas. Para criar esse mundo e os personagens nele existentes, é necessária a elaboração de um roteiro, o qual tem a função de organizar a história e ser um guia para quem esta desenvolvendo. O mesmo descreve detalhadamente o ambiente e a reação dos personagens, suas falas, relações com outros personagens e sua carga dramática (ARRUDA, 2014).

Segundo Novak (2010), o sucesso de um game é um conjunto de elementos bem elaborados e interligados. O enredo, a narrativa e o roteiro precisam ser consistentes, mas devem sempre levar em consideração a jogabilidade, que é responsável por dar ação ao game, ou seja, como o jogador pode interagir no ambiente de jogo. Uma boa jogabilidade incorpora desafios e apresenta regras que não limitem muito as ações do jogador, mas ao mesmo tempo devem ajudar a tornar o jogo divertido e prazeroso.

2.5 Mercado de games, seus jogadores e suas motivações

Há alguns anos a indústria de games tem dominado o mercado de entretenimento ultrapassando a indústria cinematográfica. Segundo a empresa Newzoo, que é líder global de inteligência de mercado especializada em games, estima-se que em 2016 a indústria de games vá gerar uma receita superior a 90 bilhões de dólares, com cerca de 2,1 bilhões de jogadores ao redor do mundo. A figura 9 abaixo mostra o gráfico de dados levantado pela Newzoo para o ano de 2016 em relação a receita estimada por segmento de mercado.

Figura 9 - Receita estima por segmento de mercado para o ano de 2016



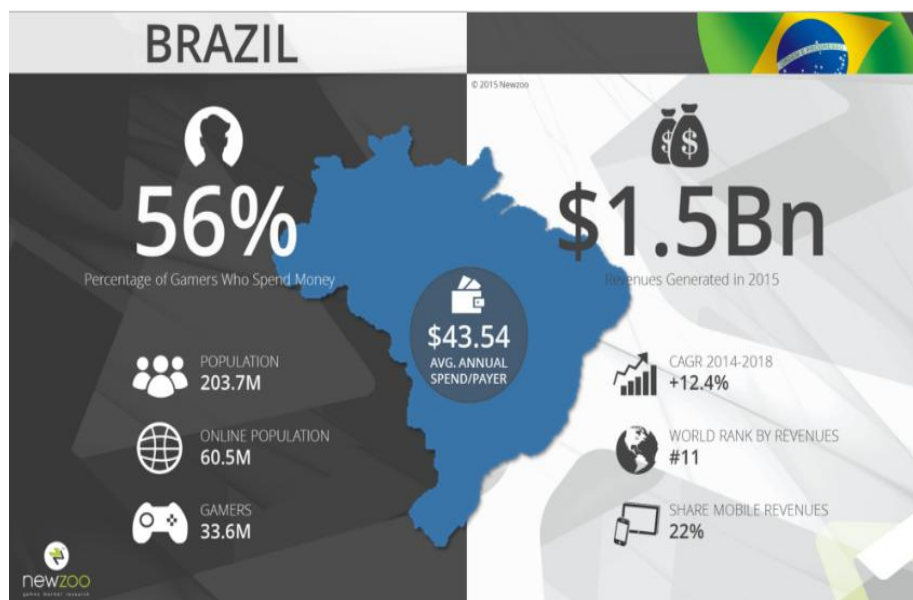
Fonte: Newzoo⁵

A Newzoo ainda estima que até 2019 os games para smartphones vão apresentar um crescimento acelerado, sendo responsável por gerar 33% da receita.

No Brasil, no ano de 2015, segundo a Newzoo, a receita gerada com games chegou a US\$ 1,5 bilhões com um aumento de 14% em relação ao ano de 2014 tornando o Brasil o 11º maior mercado de jogos do mundo e maior da América Latina. Porém, o Brasil é um dos campeões em pirataria, o que impacta negativamente a sua posição no ranking. A figura 10 mostra algumas informações sobre o mercado de games no Brasil, como o fato de possuir 33,6 milhões de jogadores, os quais 56% gastam dinheiro em games.

⁵ https://newzoo.com/wpcontent/uploads/2016/01/Newzoo_2016_Global_Games_Market_Report_Dummy.pdf

Figura 10 – Mercado de games no Brasil.

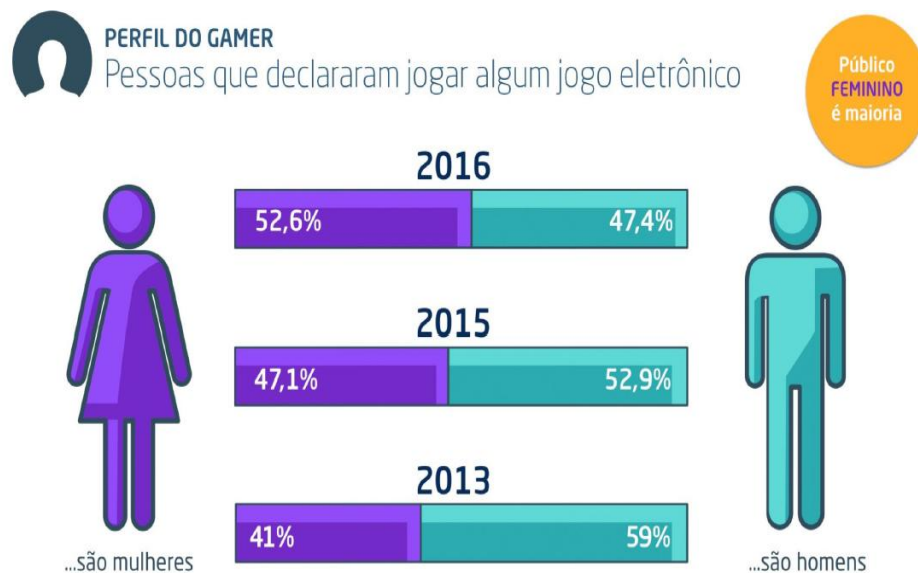


Fonte: Newzoo⁶

Ainda sobre o mercado brasileiro de games, segundo a Pesquisa Game Brasil de 2016, o público feminino vem ganhando destaque entre os jogadores, como pode ser observado na figura 11, que mostra o crescimento desse público nos últimos três anos. A plataforma preferida para games já é o smartphones com um índice de 34,4%, seguido por computadores pessoais com 30,1 % e consoles com 29,9%, porém o brasileiro se consolida com o perfil multi-plataforma, sendo que 70,8% jogam em mais de um dispositivo . O gênero preferido é estratégia, seguido de aventura e ação.

⁶ <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-13-brazilian-games-market/>

Figura 11 – Perfil do Gamer brasileiro.



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2016)

Aqui cabe a explicação a cerca do termo “gamer”, o qual há certo tempo era usado para fazer referência a quem jogava RPG. Hoje, esse termo serve para todas as pessoas que jogam algum jogo eletrônico, porém para os mais críticos esse termo é exclusivo a pessoas que tem um hábito maior de jogar e não utilizam o game como um simples passatempo e sim como alvo de estudo ou jogam porque gostam de conhecer diversos games, possuem o hábito de passar horas jogando, tornando-se pessoas que possuem muito conhecimento desse universo que são os jogos eletrônicos (PETRY, 2014). Alguns preferem classificar de acordo ao game jogado, como por exemplo, gamers casuais ou hardcore gamer. A maioria das pessoas tem essa ideia a respeito do termo gamer, o que reflete na resposta da pergunta da Pesquisa Game Brasil onde apenas 11% dos entrevistados se consideravam “gamers de verdade” e 95,6% jogam para passar o tempo.

O mercado de jogos eletrônicos sofre influência de aspectos geográficos, psicográficos e demográficos, ou seja, a região em que o gamer mora, assim como seu estilo de vida, suas atitudes e valores, bem como sua faixa etária, gênero, nível de renda, grupo étnico e religioso influenciam na preferência de categoria de game escolhido pelo jogador (NOVAK, 2010).

Para quem desenvolve games é essencial conhecer o público e a motivação do mesmo. Um game precisa despertar o interesse do jogador e satisfazer suas necessidades. Em seu livro Novak (2010) cita alguns fatores que motivam os gamers a continuar jogando:

- Interação Social - muito dos games exigem a participação de mais de uma pessoa, isso faz com que o jogador tenha que interagir, seja competindo ou trabalhando em equipe. Em alguns jogos, como os MMOGs, é possível se comunicar pelo próprio game.
- Isolamento Físico - algumas pessoas gostam de estar no conforto de suas casas jogando ou simplesmente passando o tempo com seus celulares, no trânsito, em uma fila, em algum lugar. Isso nem sempre quer dizer que elas sejam antissociais, como citado anteriormente em jogos como os MMOGs é possível interagir com várias pessoas e como o próprio autor cita, a interação pode ser maior que em um jantar social.
- Competição - há quem jogue pelo simples fato de competir e apreciar as sensações que esse fator proporciona. A competição sempre fez parte da história dos games e ainda é um grande fator impulsionador dos games, principalmente os esportivos.
- Conhecimento - o conhecimento adquirido ao se jogar um game se dá de maneira lúdica e inconsciente, por exemplo, ao jogar várias vezes o jogador acaba melhorando suas estratégias e aprimorando sua técnica em determinado game, o que acaba motivando ele a jogar e conhecer outros jogos.
- Domínio - dominar o game é o objetivo de muitas pessoas, principalmente quando esse exige o aumento da habilidade do personagem. Esses jogadores preocupam-se em atingir altas pontuações e serem qualificados.
- Escapismo – o mundo do game é, para algumas pessoas, a melhor forma de esquecer os problemas do dia a dia ou sair da mesmice da vida real. A participação em um mundo às vezes completamente diferente só é possível através do game, pois livros e filmes não conseguem proporcionar essa imersão interativa.

As motivações são as mais variadas, há ainda aqueles que jogam por compulsão ou simplesmente por diversão. Para alguns jogadores, ser gamer virou profissão devido ao grande número de campeonatos existentes com altas premiações.

2.6 O impacto dos games na sociedade

Os jogos eletrônicos desde seu surgimento evoluíram tanto em tecnologia como em roteiro. A limitação de recursos no seu início botaram em dúvida seu potencial e quanto o mesmo duraria. Após a crise na década de 80, os games por certo período eram considerados brinquedos de criança. Contudo, na década 90 aconteceram diversas mudanças que mudaram a forma como os games são vistos.

O poder de processamento maior deu aos designers e programadores o maior poder de criação. A primeira mudança significativa ocorreu devido a maior diversificação de roteiros e narrativas que vieram a ser abordados, como a percepção que a primeira geração a jogar um game havia crescido e queria continuar jogando, porém para assegurar esse público eram necessárias novas abordagens. Os games saíram do mundo de fantasia e heróis para representações do mundo real.

O game Leisure Suit Larry apresentava um dos primeiros personagens anti-heróis, os quais são caracterizados como personagens mais divertidos de jogar e não apresentam um caráter tão nobre. Esse game foi também um dos primeiros a apresentar conteúdo adulto em formato de jogo, nele o personagem Larry tinha como objetivo conquistar mulheres e manter relações sexuais com elas.

A violência também foi um tema constantemente abordado nos games, levando senadores dos EUA em 1993 a discutirem e criarem o comitê de Classificação de Software de Entretenimento (ESRB), para fornecer ao consumidor informações detalhadas, permitindo escolher e tomar a decisão mais adequada de acordo a faixa etária (NOVAK, 2010). Outros países também criaram seus comitês e leis pelos quais os games são avaliados antes de irem para o mercado.

A forma como os games retratam eventos reais ou fictícios, com personagens mais realistas e a possibilidade de viver experiências mais humanas, levantam muitos questiona-

mentos quanto a influência que os jogadores podem sofrer por meio dessa mídia. Muitos desenvolvedores defendem que temas polêmicos, como problemas sociais, não devem ser abordados nos games por ele ser uma mídia muito poderosa, a qual transforma o jogador em um herói no apertar de um botão sem sofrer consequência alguma. Outros já defendem que deve haver uma liberdade criativa e que os games não passam de uma extensão do intelecto humano e o jogador tem o poder de escolher o game que quer jogar de acordo ao seu gosto.

Os gráficos tridimensionais possibilitaram a criação do ponto de vista em primeira pessoa, possibilitando a imersão e vivência de uma experiência real. Os games que surgiram em bases militares e se desenvolveram durante a guerra fria mais tarde seriam vistos como uma ferramenta de apoio a treinamento militar e meio de difusão de informação sobre o exército. Os games de simulação foram adotados e implementados pelo exército para serem uma forma mais barata para o treinamento dos soldados. O game America's Army foi desenvolvido pelo exército dos EUA para promover e recrutar mais soldados.

Os games são usados de forma séria em áreas como a saúde e educação, que vão além do propósito de entretenimento. Um exemplo de seu uso na saúde é a combinação do game com realidade virtual no tratamento de stress pós-traumático. Na educação, os games tem ganhado cada vez mais espaço como ferramenta pedagógica. Esses games são desenvolvidos com o intuito de transmitir conhecimento de forma divertida e dinâmica, mas sem sair do foco principal, que é o aprender.

No passar dos anos, o game passou por muita transformação e é considerado hoje um produto que possui inúmeras funcionalidades, que vão de acordo ao seu propósito de criação, não sendo mais considerado um simples joguinho.

3. A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

Os games são a combinação de vários elementos em harmonia para proporcionarem sentimentos diversos e experiências incríveis. Um personagem bem desenvolvido é um desses elementos. Ele pode ser considerado bem elaborado por apresentar elementos que o tornam único conquistando a atenção e admiração do jogador. A criação dos personagens não está isolada de outros elementos, pois estão diretamente relacionados a todo o processo de criação, onde são analisados todos os elementos aos quais precisam se encaixar dentro do contexto planejado. Os personagens são construídos de acordo aos seguintes componentes que moldam um jogo como, gênero, número de jogadores, plataforma, tempo de duração, espaço em que acontece o jogo (ARRUDA, 2014).

O personagem no game desenvolve papel fundamental, como criar um elo com jogo e estabelecer uma identificação e conexão com o jogador. Tamanha é a sua importância que às vezes toda a narrativa gira em torno do personagem.

Os personagens se dividem em personagens jogáveis que são controlados pelo jogador e não jogáveis, os quais são conhecidos como NPCs que são controlados por inteligência artificial. Em um jogo pode haver dezenas de personagens ou nenhum, como é o caso de games de quebra- cabeça. O jogador pode controlar um personagem, o qual é chamado de avatar, ou mais personagens em um jogo como, por exemplo, os games esportivos (NOVAK, 2010).

A construção de um personagem envolvem desde sua aparência física, roupas, personalidade, habilidade e sua história, a qual deve apresentar passado (sua trajetória), presente (sua situação atual), futuro (perspectivas, ou metas a serem alcançadas).

Personagens por si só muitas vezes são complexos e não é diferente com seu processo de criação. A seguir será apresentado um pouco como funciona o processo de construção de personagem.

3.1 Tipos de personagens

A construção de um game envolve várias etapas, como escolha de plataforma, gênero, objetivo do game, história, estrutura narrativa, quantidade de personagens, entre outros. Após criar uma definição geral e começar a pensar mais profundamente na construção do personagem, a tendência é definir primeiramente que tipo de personagem estará presente no game. Segundo Novak (2010), é possível detectar de forma genérica cinco tipos comuns de personagens usados em games que são:

- **Animais:** são personagens mais comuns em games para crianças. Um exemplo é o Sonic, um ouriço mesclado com características humanas.
- **Fictícios:** são personagens criados exclusivamente para o game e não existem no mundo real ou em qualquer outra mídia ou história como, por exemplo, Lara Croft e Pac-Man.
- **Históricos:** são personagens inspirados em figuras que existem no mundo real, frequentemente no passado e possuíam um cunho histórico.
- **Licenciados:** existem em outras mídias podendo existir no mundo real também e são licenciados para estarem em um game. Esse tipo de personagem já vem acrescido de desenvolvimento visual, verbal e personalidade.
- **Míticos:** são inspirados em mitologias diversas como grega, egípcia e nórdica.

Além desses tipos mais genéricos existem ainda os arquétipos de personagens clássicos. O arquétipo se define por uma representação forçada que se torna a característica principal do personagem a qual ele passa a ser reconhecido.

Segundo Romanus (2014), existem alguns arquétipos comumente presentes nos games, os quais são:

- Herói: é protagonista do jogo que possui uma conduta exemplar e sempre tem como missão estabelecer a paz, salvar os indefessos e para isso enfrenta qualquer desafio.
- Anti – Herói: diferente do Herói ele não apresenta uma conduta tão exemplar e age mais por impulso ou benefício próprio. Ele não é alguém a ser combatido, mas não tem qualquer vocação altruísta.
- Sombra: é totalmente o oposto do vilão tendo como objetivos derrotar os heróis e dominar o mundo. Está presente para desafiar os heróis e dar ação ao jogo. O fato de ele ser o vilão, não significa rejeição por parte do jogador, muitas vezes ele é o preferido do mesmo por estabelecer alguma identificação.
- Mentor: é um guia e ajudante do herói, estando sempre presente para dar informações e conselhos; também ajuda, em muitos casos, a ensinar os heróis a lutar, conhecer seus pontos fortes e fracos para enfrentar o vilão e demais desafios.
- Guardião: responsável por guardar e proteger algo de valor, estando sujeito a enfrentar qualquer um que tente tomá-lo de si.
- Capangas: são aliados do vilão e agem por suas ordens com o intuito de parar o herói.

Os arquétipos facilitam na construção do personagem e narrativa por já terem suas características e funções instituídas. Um game é composto por vários arquétipos e não necessariamente seguem esse modelo, podendo existir variações. Além disso, eles devem funcionar de acordo a narrativa e enredo.

3.2 Elementos na criação do personagem

O protagonista no game na maioria das vezes não está sozinho e possui relações com outros personagens. Essas relações não são estáticas, pois podem mudar ou serem desenvolvidas no decorrer do jogo. De acordo com Novak (2010) existem dois elementos na construção do desenvolvimento de relações com outros personagens, que são triângulo de personagem e arco do personagem.

No triângulo de personagem, há uma conexão entre três personagens que normalmente são o protagonista, o antagonista e o coadjuvante. Essa conexão ocorre devido a dois personagens terem interesses em comum que os liga a outro personagem, como é o caso do triângulo amoroso. Pode haver diversos triângulos em um game, não necessariamente são amorosos, mas estão em enredos secundários na história e vão se ligar de alguma maneira (NOVAK, 2010).

Segundo Novak (2010), o arco do personagem, é o processo de crescimento e desenvolvimento do personagem. Afirma ainda que a evolução do protagonista normalmente está ligado a criar necessidades e estabelecer relações com outros personagens que podem ajudar nesse processo de crescimento e estabelecer os valores do personagem. Em alguns casos, o protagonista vai lutar somente por seus interesses ou vai se juntar e pertencer a grupos que possuem interesses em comum. O arco de personagens também mostra as experiências vividas que o tornaram melhor ou pior (NOVAK, 2010).

O ponto de vista é outro elemento fundamental a ser trabalhado no game, pois ele vai definir sobre o olhar de quem a história vai ser contada. No ponto de vista em primeira pessoa o jogador é os “olhos do personagem”, ele vai conseguir enxergar as mãos do avatar e sua arma, tornando-se o personagem do game. Nesse ponto de vista, há uma maior imersão no jogo pelo fato do jogador se sentir na pele do avatar. Contudo, ele não consegue criar uma imagem e uma conexão com o mesmo, a não ser que o avatar seja mostrado no menu do jogo com uma introdução do personagem ou cutscene⁷ a respeito da história do mesmo, não sendo no ponto de vista de primeira pessoa ou de outras formas.

⁷ Uma cutscene é um plano ou cena na linguagem do cinema. Sua aplicação em games designa uma dada cena animada em um jogo sobre a qual o jogador não possui nenhum ou pouco controle (PETRY, 2014).

No ponto de vista em terceira pessoa, o jogador vê o avatar por completo na tela re-
tendo uma imagem mental do mesmo. Porém, tira um pouco a sensação de ser o personagem
atuando, mas possibilita maior identificação com o personagem. Nesse caso, o visual do per-
sonagem deve ser construído de forma única e possuir características que o tornem memorá-
veis. “O jogo em terceira pessoa pode ter a movimentação do personagem de forma linear,
bidimensional ou em profundidade, de forma tridimensional” (ARRUDA, 2014, p. 77).

O personagem ainda é composto por antecedentes sociais que incluem raça, religião,
classe, vida doméstica, educação, ocupação, habilidades, relacionamentos com outros perso-
nagens, inclinações políticas e passatempos (NOVAK, 2010). A evolução e história pessoal
do personagem fazem parte do game como um todo.

Um dos primeiros passos para criar um personagem é escrever uma descrição e criar
uma documentação sobre ele que, segundo Arruda (2014), devem conter:

- Resumo da vida do personagem: com principais acontecimentos de sua origem.
- Raça/Tipo: (fantástico/histórico/animais/licenciados)
- Identidade: nome, identidade secreta.
- Grupo ao qual pertence: se refere a alguma organização que o personagem faz parte, comunidade, milícia, heróis ou bandidos.
- Relacionamentos que possui: pessoas que ele se relacione, como ocorreu esse tipo de relação e como esses relacionamentos se movimentam na história.
- Características físicas: Idade, gênero, altura, peso, cor da pele e dos cabelos, principais movimentos, principais frases, figurino (o que ele veste), expressões faciais, golpes.
- Movimento dos personagens: movimentos que ele realiza, postura, trejeitos.
- Características da comunicação: se ele apresenta falas, como ele fala, timbre de voz, ritmo da fala. Se ele não se comunica, como se dá a narrativa externa.
- Pontos fracos: No que ele é melhor.

- Pontos fortes: No que ele é bom.
- Poderes especiais (também podem ser descritos por níveis de força do personagem)

3.3 Desenvolvimento visual de personagem

Um personagem carrega em sua imagem, inúmeras informações a seu respeito. Antes de criar a imagem do personagem, é necessário criar sua personalidade, pois muita dela será refletida e deve ser percebida na imagem do personagem. A aparência física também reflete outros aspectos como gênero, idade, tipo de corpo, estrutura facial, cor da pele, anomalias, saúde, características físicas e distintas. O vestuário é muito considerado, pois deve estar de acordo ao mundo ao qual o personagem está presente e as situações que deve enfrentar. O gameplay ajuda a definir algumas características que devem estar presentes.

Os personagens jogáveis devem ser feitos para trabalhar em perfeita harmonia com o gameplay. Definir qual função que o personagem irá desempenhar no jogo ajuda o game designer a definir as características, habilidades do personagem, limitações e requisitos para os outros profissionais envolvidos no processo de criação. Função no gameplay é basicamente, uma descrição de como o personagem funciona no jogo, o que ele pode fazer e quais suas ações (DIEHL; MELCO; DUBIELA, 2011, p.02).

Cada vez mais se investe na construção dos personagens, por serem peças-chaves entre o sucesso e o fracasso de um game, por darem sustentação a narrativa. Bons personagens não fazem somente o sucesso do game, como geram receitas no mercado comercial com vendas de action figures e transposição a outras mídias.

O personagem não é apenas uma ilustração visual, ele traz consigo uma razão de existir, uma essência, caso não incorpore isso ele se torna vazio (POUBEL; VALENTE; GARONE, 2012).

“São necessários três passos para a construção de personagens "vivos e críveis": design de personagens, expressões faciais e linguagem corpórea” (MCCLLOUD, 1995 apud POUBEL; VALENTE; GARONE, 2012, p.01).

3.3.1 Construção de características físicas

Segundo Novak (2010), a arte conceitual é a criação de personagens vistos de diferentes ângulos, criando características distintas passíveis de fácil reconhecimento. Afirma também que as cores das roupas não devem ser complexas e recomenda no máximo quatro cores.

A concept art está presente no início da produção do jogo e os concept artists são responsáveis por criar a visão do jogo e envolvem o desenvolvimento de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, entre outros, os quais tendem a influenciar e interagir mutuamente. Diferente da arte conceitual que está mais ligada às artes plásticas, ela possui um processo criativo mais livre, mas também é complexa (TAKAHASHI; ANDREO, 2011).

A modelagem interfere muito na forma como o personagem é visto visualmente na realidade que ele transmite. As técnicas de modelagem evoluíram muito, assim como a computação gráfica, porém ainda são limitadas pela quantidade de polígonos que podem ser movidos. Os games mais antigos que lançam novos jogos sempre que possível, é perceptível a diferença e evolução dessas técnicas que tendem cada vez mais a serem realistas.

O movimento dos personagens é gerado por meio de animações. Existem algumas técnicas como animação quadro a quadro, quadro – chave e captura de movimento. A movimentação deve deixar transparecer o estado psicológico, como também a personalidade. Conforme o que o personagem estiver fazendo, ele vai passar uma informação através do seu corpo. O rosto é a parte que mais passa informação, por exemplo, em um combate ele vai expressar atenção, força, raiva (NOVAK, 2010). Em uma situação mais ociosa, ele deve passar tranquilidade ou até dúvida expressando que o jogador deve tomar uma decisão ou ação. Como alguns personagens possuem desenvolvimento verbal, seu corpo deve expressar e apresentar uma interpretação coerente ao que está sendo dito. Outras partes do corpo também devem ser animadas de acordo às situações.

O hipersexualismo é uma forma de representação visual que tornar os personagens mais atraentes sexualmente, apresentando exageros nos atributos sexuais. Está presente em personagens femininos e masculinos sendo uma alternativa para conquistar determinado pú-

blico. O uso deste recurso influenciará principalmente na silhueta, linguagem corporal e vestimentas do personagem narrativo (DIEHL; MELCO; DUBIELA, 2011). É um recurso controverso e considerado sexista e se torna um problema quando é usado para objetificar personagens estando fora do contexto.

4. MULHERES E GAMES

Dos inúmeros estudos sobre os games a todos os assuntos discutidos sobre seu conteúdo ideológico, a representação da mulher é um dos temas menos explorados. Seja como jogadora, desenvolvedora ou personagem, as mulheres fazem parte do universo dos games. Com todo o preconceito e estereótipo negativos dentro dos games, as mulheres ainda lutam por reconhecimento como gamers e representatividade dentro do jogo.

As reflexões culturais são comuns nos jogos eletrônicos, os quais acabam propagando alguns estereótipos. Devido a essas formas estereotipadas de apresentação da mulher, há a necessidade maior de diversificação de personagens nos games para abrir novas formas de representação e identificação.

Nesse capítulo, os termos feminino, menina e mulher não estão restritos a idade. Quando esses termos são utilizados, se referem a elas como um todo, sejam jovens ou não. Será discutida a forma como a mulher é representada no game e não está em discussão a moralidade da mulher.

4.1 O feminino e o game

A definição do que é feminino ou masculino para algumas pessoas está relacionado somente a diferenças biológicas, porém muitos estudos a cerca de identidade de gênero trazem o conceito de que os comportamentos masculinos e femininos estão ligados a criações culturais. Assim sendo, as diferenças entre gênero é construída socialmente, ou seja, vai depender da cultura em que a criança é inserida, quais comportamentos e valores vão ser passados a ela e sua própria construção ao longo do seu crescimento (IZUKAWA, 2015).

De acordo com Romanus (2012), o feminino e o masculino são caracterizados como sendo o oposto um do outro para estabelecer as diferenças e o poder.

Tudo isso implica a instituição de desigualdades, de ordenamentos, de hierarquias, estabelecendo as redes de poder que circulam numa sociedade. Identificar-se com certa representação estabelece uma relação de pertencimento. Todas as representações e as práticas ligadas a elas estabelecem padrões de sujeitos masculinos e femininos marcando entre eles a diferença. Somos treinados para reconhecer e catalogar esses padrões, e os sujeitos que os portam. Classificamos esses sujeitos a partir da forma como se expressam, pelos seus gestos, como se vestem, a que grupo tentam pertencer e a partir disso os classificamos como diferentes, ou não. (ROMANUS, 2012, p. 17).

A sociedade criou e instituiu diversos valores quanto à diferenciação do “que é para menino” e do “que é para menina”. Essa diferença é perceptível nos brinquedos, como por exemplo, os brinquedos para meninas que estão vinculados a construção social da mulher em ser delicada, cuidar dos afazeres domésticos, gostar de moda, logo se tem como brinquedos femininos bonecas, minicozinhas, artigos de beleza e moda para crianças, entre outros. Nesse caso, há uma segmentação de mercado que tende a separar e reforçar a ideia de que existem interesses distintos de acordo com o gênero. Há segmentação de mercado tende a direcionar um público consumidor específico que apresente necessidades semelhantes como idade, comportamento, sexo, etc.

Segundo Izukawa (2015), isso não acontece somente no mercado de brinquedos, mas os próprios games passaram por uma segmentação de mercado no início da década de 80, quando o público masculino era apontado como maioria. A recessão que viria nos anos seguintes, fez com que o mercado se direcionasse a esse público para se recuperar e não correr um grande risco. As campanhas publicitárias eram voltadas a esse público, logo se instituiu a ideia de que videogame era “coisa de menino”.

Os games não são livres de conteúdo ideológico e refletem muito como a sociedade se organiza, transpondo em seus personagens, designer gráfico e jogabilidade, seus aspectos culturais (CORREA et al., 2013). Um exemplo são os games orientais que descrevem como aquela sociedade funciona, principalmente os japoneses que trazem para os games um pouco da sua cultura visual dos animes (IZUKAWA, 2015).

A busca pelo público feminino nos games ocorreu de forma estereotipada. Isso fica evidente quando olhamos para o passado na década de 80 e vemos como o jogo clássico Pac-Man foi criado para atrair o público feminino. Primeiramente, a ideia surgiu do fato de crianças e mulheres gostarem de comer (FORTIM, 2008). Depois a criação da Ms. Pac-Man, primeira personagem feminina em um game e o seu romance com o Pac-Man, algo que também é instituído como a preferência feminina por romances.

Na década de 90 surgem os *pink* games para meninas, os quais representavam atividades estereotipicamente femininas. Um exemplo é o game para montar roupas de bonecas, Barbie Fashion Designer, que fez muito sucesso, além dos purple games que são voltados para o público feminino. Esses games acabam reforçando a ideia de que existe “game para menina” e “game para menino”, não levando em consideração as diferenças e semelhanças de interesses de cada indivíduo (IZUKAWA, 2015). A limitação por gênero acaba reforçando os estereótipos e limitando as opções para as meninas, dando a elas uma única forma de identificação. De acordo com Romanus (2012) a imposição de algo influencia nas escolhas e na criação de uma identidade.

A identificação com certas representações muitas vezes é determinada pelo desejo de corresponder a certos padrões que são estabelecidos e mantidos pelas relações de poder, considerados como “certos e “aceitáveis”. Isso acaba por manter certos tipos de representações, a fim de manter uma “ordem”. (ROMANUS, 2012, p. 15).

A opção de escolha é uma forte aliada à quebra dos padrões de comportamento impostos às pessoas, sejam homens ou mulheres. A tecnologia e os games estão se tornando um meio de expressão cultural, visto que inúmeras pessoas estão estudando, criando conteúdo e espelhando-se em seus personagens preferidos. Tudo fica mais visível devido à quantidade de eventos focados em tecnologia e games que atraem milhares de pessoas. Muitos gamers veem em seus personagens preferidos uma referência, tentando até parecerem fisicamente com ele ou se caracterizam como ele para participarem de eventos de cosplay.

A representatividade da mulher nos games de forma a dar empoderamento e protagonismo é uma forma de quebrar os paradigmas atribuídos ao seu gênero e dar opções de escolhas as meninas, mostrando que elas podem pertencer e explorar esse mundo. Contudo, ter

uma mulher como personagem em um game nem sempre é sinônimo de representatividade, como será visto mais adiante.

4.1.1 Mulheres como gamers

Desde o surgimento dos computadores e games, ambos são vistos culturalmente como atividade masculina, por mais que ambos os sexos tenham interesse em games, o mesmo ainda é taxado como um “brinquedo” para meninos (FORTIM, 2008). Com o passar do tempo, as mulheres vem tentando conquistar espaço e reconhecimento seja no mercado de trabalho ou até mesmo como gamers. Em pleno século XXI, as mulheres ainda sofrem muito com o preconceito e tendo que provar constantemente que os rótulos empregados ao seu gênero não são reais e ainda que seu gênero não determina as suas características de comportamento e suas escolhas.

A pesquisa apresentada anteriormente mostrou que o público feminino já é o maior consumidor de jogos eletrônicos no Brasil, porém quando a Pesquisa Game Brasil foi lançada no início desse ano acabou gerando uma grande repercussão nas mídias sociais e fóruns de discussão na internet sobre games. Muito se discutiu a respeito, se realmente existia toda essa quantia de mulheres jogando games e se elas realmente poderiam ser consideradas “gamers de verdade”. Infelizmente, o preconceito teve um domínio absurdo nessas discussões, por exemplo, do ponto de vista de algumas pessoas elas não podem ser consideradas gamers pelo fato de preferirem smartphones como plataforma. Outros argumentos utilizados são as alegações de que mulheres não sabem jogar, não entendem nada sobre games, jogam porque querem agradar seus namorados ou o simples fato de não conhecerem uma mulher que goste de games já afirmarem com convicção que não existe toda essa quantidade de mulheres jogando. Por outro lado, muitas mulheres que gostam de jogar também apresentaram suas opiniões, afirmando que gostam de jogar e entendem de games sim e também relataram como é difícil ter que aguentar todo esse preconceito, o que ainda fica mais difícil nos MMOs onde além do preconceito o assédio é constante.

De acordo com Fortim (2008), por muito tempo se questionou por que as mulheres não jogavam e através da literatura ela explica que esses fatores eram relacionados a motivos biológicos vinculados a diferença de gênero. Afirma ainda, que as características da biologia e

natureza de cada sexo eram colocadas em xeque, onde se considerava que as mulheres possuíam menos habilidades no joystick e coordenação motora, bem como a preferência por estratégias verbais e analíticas. Os motivos sociais relacionados às diferenças de gêneros também eram levados em consideração e apontados como principal fator por alguns autores, pois estes acreditavam que as diferenças de gênero eram construídas socialmente, sendo que a definição de ser homem ou mulher está relacionada com a raça, classe social, cultura e outros fatores, os quais reforçavam a ideia dos jogos eletrônicos serem considerados brinquedos masculinos e as próprias mulheres não queriam ser vistas como masculinizadas (FORTIM, 2008). Outro fator apontado seria a falta de representatividade feminina nos games devido aos estereótipos impregnados tanto a figura masculina, a qual é representada pelo herói extremamente forte movido pela vingança e que gosta de violência e a mulher sendo representada pela donzela frágil dócil e/ou hipersexualizadas.

A mistificação de que a mulher não joga, está ligada a inúmeros estereótipos e também às suas motivações. Um deles é a possibilidade de maior interação social que alguns gêneros de games permitem como é o caso dos MMORPGs, onde se alega que o público feminino deste game joga pelo fato de seus namorados jogarem, logo elas querem fazer companhia e ficarem mais tempo juntos ou jogam para conseguir um namorado (IZUKAWA, 2015). Há ainda outros estereótipos, como mulher bonita não joga e mulher que gosta de game é lésbica.

A explicação referente ao por que das mulheres jogarem ou não games, pode sim ser a diferença de gênero, mas está fortemente ligada a aspectos sociais, culturais e pessoais. Nesse caso não se pode generalizar e apontar um fator predominante, sendo que também é normal uma mulher não gostar de jogos eletrônicos visto que nem todos os homens gostam desse tipo de entretenimento também. A faixa etária determina muito o gosto por determinado tipo de game, assim como ao longo dos anos o interesse por jogos eletrônicos pode mudar. O interesse pode despertar na infância e prevalecer pelo resto da vida ou não, como poder despertar na adolescência, juventude ou velhice.

Em relação aos dias atuais, podemos afirmar que há um crescente número de mulheres que jogam games, as quais ainda enfrentam muito preconceito, porém há uma resistência maior delas por fazerem parte desse mundo, seja jogando os mais diferentes gêneros de games e criando conteúdo sobre eles.

O preconceito e o assédio ainda afastam muitas mulheres dos games. Se assumir gamer, é ter que provar constantemente que é uma boa jogadora. É ter que conhecer inúmeros jogos e provar que joga horas a fio. Assim como os homens, as mulheres querem apenas se divertir, competir ou relaxar sem provocar nenhum estranhamento, discriminação, ofensa ou assédio.

No universo dos gamers há quem se sinta ameaçado pelo empoderamento da mulher nos games. No entanto, ter mulheres jogando ajuda a elevar o número de jogadores tornando o mercado extremamente competitivo, dinâmico e inovador, o que mostra que só há vantagens e nenhum motivo para haver preconceitos.

Esse aumento de interesse por games por parte das mulheres pode ser explicado pelo maior contato delas com a tecnologia, as quais estão jogando por mais tempo e apresentando um interesse maior por games mais violentos e competitivos como FPS (First-Person Shooter, “tiro em primeira pessoa”) (FORTIM; MONTEIRO, 2013). Esse maior contato com a tecnologia, pode ser explicado pela massificação dos smartphones e tecnologia em geral. Nos dias atuais, já está ocorrendo a desmistificação de que tecnologia é uma atividade masculina devido as mulheres já consumirem tecnologia tanto quanto os homens.

As mulheres não só estão jogando mais, como também estão cada vez mais criando conteúdo sobre games como blogs, sites e canais no YouTube voltado para o público gamer, abordando os mais diversos assuntos sobre o universo dos jogos eletrônico. O fato de ter mais mulheres na mídia falando sobre games, contribui para que outras meninas se assumam como gamers e também ajuda a diminuir o preconceito e estereótipos com as mulheres nesse meio.

4.2 A representação das personagens femininas nos games

A palavra representatividade tem por significado aquele que representa politicamente os interesses de um grupo, de uma classe ou de uma nação. Ela se concretiza através da ação, adesão e participação dos representados. Nos games, a representatividade está inserida no contexto de representar as minorias ou os excluídos de forma adequada, sem haver qualquer tipo de estereótipos e ofensas. O principal objetivo é acabar com a propagação de preconceitos e

diminuir os estereótipos negativos ligados as minorias que são mulheres, afrodescendentes, homossexuais e outros.

O principal ponto a ser discutido, não é apresentar um modelo exemplar para as meninas, mas sim refletir nos games a nossa diversidade quebrando os paradigmas e dando maior opção de modelos para as meninas, modelos esses que possam variar da donzela indefesa a heroína sexy, a outras que saiam fora desses estereótipos (IZUKAWA, 2015).

A grande maioria dos personagens nos games ainda é do gênero masculino que exercem o protagonismo, ganhando maior destaque e repercussão. A figura da mulher está inserida nos games há muito tempo, porém não está representando a diversidade feminina existente. A falta de representatividade é visível na aparência física e no comportamento, quando mulheres são apresentadas em sua maioria de forma estereotipada visualmente, como mostra a figura 12.

Figura 12 – Personagens sensuais dos games



Fonte: Site game Blast ⁸

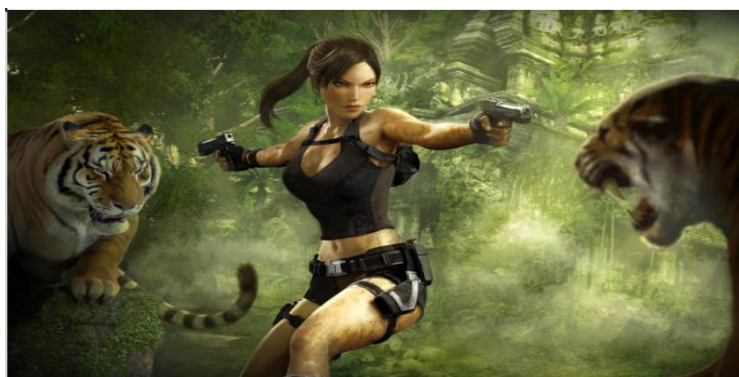
A imagem da mulher acaba sendo hipersexualizada com seios volumosos, curvas surreais, mostrando o corpo da mulher coberto por, praticamente, roupa nenhuma, estando totalmente inadequada para a situação em que a personagem se encontra dentro do jogo. A melhoria significativa dos gráficos também contribuiu para que o corpo da mulher seja representado de forma mais realista.

⁸ <http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

Um comportamento clássico das personagens femininas nos games é ser submissa ao homem que é representado pelo herói, enquanto ela tem pouco desenvolvimento narrativo, sendo esquecida em boa parte da história, cumprindo apenas com a construção social imposta a mulher, a qual é ser propensa a cuidar e auxiliar no desenvolvimento de algo (IZUKAWA, 2015). Muitas vezes ela é apenas a motivação para a imersão, dando o sentido e a necessidade de ação dentro do jogo, essa é a famosa fórmula “salve a princesa” utilizada em muitos clássicos como Super Mario e The Legend of Zelda.

Por mais que as mulheres sejam representadas como personagens fortes estando presentes como protagonista da história, ainda correm o risco de serem estereotipadas como é o caso das personagens da figura 11. Um forte exemplo é a personagem Lara Croft de Tomb Raider, game lançado em 1996 que possui várias sequências e se tornou símbolo da representação feminina nos games por ser destemida, inteligente e forte, mas também é vista como símbolo sexual e musa dos games, o que levanta o questionamento do quanto ela está presente no game para ser uma representação da mulher ou ser apenas um agrado aos olhos do público masculino, como mostra a figura 13.

Figura 13– Lara Croft - Tomb Raider: Underworld (2008)



Fonte: Site game Blast⁹

O mesmo acontece com Samus Aran, da série de games Metroid, lançada em 1986 que ficou conhecida como umas das primeiras personagens femininas protagonista em um game, além de não sofrer nenhum pré-julgamento quanto as suas habilidades por esconder sua identidade.

⁹ <http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

Durante todo o jogo, Samus está vestida com uma armadura dando a entender que ela é um homem e o próprio manual deixa isso claro. Segundo um co-criador da série, houve uma preocupação em representar a feminilidade de Samus sem haver um apelo sexual (CORREA et al.,2013). Contudo, o jogador só descobre que ela é uma mulher ao finalizar o jogo dando a entender que ela é um prêmio ao jogador. Isso fica claro ao se descobrir que há algumas condições para tal revelação. Quando o jogo é terminado de forma muito ruim, sua identidade nem é revelada. A primeira condição para a revelação da identidade é terminar o jogo de forma ruim, levando em torno de 3 a 5 horas, quando sua armadura pisca e seu capacete é retirado mostrando seu rosto e seu longo cabelo castanho. Ao terminar, em menos de 3 horas sua armadura desaparece mostrando ela apenas com um collant rosa. E terminado o jogo em menos de 1 hora ela aparece somente de biquíni, como mostra a figura 12.

Figura 14- Samus Aran – Metroid 1986 e sua revelação



Fonte: Site techtudo¹⁰

A hipersexualização e a sensualidade da mulher se torna um problema nos games quando é mostrada de forma apelativa, fora de contexto e cria um padrão de beleza e poder únicos excluindo outros tipos de beleza. Esse padrão sobressai e fica evidente demais a ponto de ocultar outras características, como personalidade e habilidade deixando claro que a objetificação da mulher nos games é uma estratégia para agradar o público masculino que é ainda é

¹⁰ <http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/04/saudades-de-metroid-veja-curiosidades-e-polemicas-da-franquia.html>

visto como maioria. Como a indústria de games visa o lucro, logo ela apela para esse tipo de estratégia criando uma segmentação de mercado. Enquanto houver um público que consuma esse tipo de representação, eles ainda continuarão a serem feitos.

A objetificação das personagens femininas nos games, não é atribuída somente às personagens de destaque, mas também aos NPCs, que são personagens menos participativos na narrativa. Nesse caso, a objetificação é explorada na sensualidade abusiva das personagens que se tornam um objeto sexual descartável na narrativa para serem usadas pelo personagem principal do jogo. Essa exploração é visível em jogos como *Custer's Revenge* da Mystique feito para o Atari 2600, que causou uma grande polêmica, pois o enredo contava com o estupro de uma índia que estava amarrada. Os games de gênero eroge, que utilizam do erotismo como, por exemplo, *Rapelay*, permitem outros modos simulações de estupro contra garotas. A prostituição é frequentemente utilizada e está presente nos clássicos *GTA* e *Duke Nukem 3D*.

De acordo com Izukawa (2015), a objetificação é preocupante pelo fato dos jogos eletrônicos serem uma mídia interativa onde o jogador passa de espectador a agente participativo na objetificação da mulher.

Segundo Izukawa (2015), é possível definir a objetificação com base na teoria da filósofa Martha Nussbaum, que definiu algumas características para a detecção da objetificação da mulher nos games e na mídia em geral, que são:

- Instrumentalidade: a personagem é um instrumento a ser usado por outros personagens agindo somente na presença destes.
- Mercantilização: a personagem como no item acima, é um objeto e serve como uma moeda de troca ou uma mercadoria a ser vendida.
- Permutabilidade: nesse caso, a personagem pode ser trocada por outra personagem ou objeto sem que altere ou gere alguma perda na narrativa.
- Violabilidade: o game permite que a personagem seja violada e abusada sexualmente, às vezes gerando recompensas ao jogador ou um ato comum dentro do jogo, servindo até como prêmio, como é o caso do game citado acima *Custer's Revenge* da Mystique, onde o protagonista tem como objetivo matar to-

dos os índios para chegar até a índia amarrada e exercer sua vingança a estu-
prando.

- Descartabilidade: além de ser tudo o que foi citado a cima, elas ainda podem ser descartadas sem acarretar em nada a narrativa do game, estando presentes apenas para satisfazer os desejos dos jogadores.

A imagem da mulher também é usada para promover alguns games e não mudou com o passar do tempo como mostra a figura 15, que apresenta games da década de 70, 90 e games mais recentes da década atual.

Figura 15 – Propaganda da máquina Computer Spaces e do console Sega Saturn e capa do game Catherine.



Fonte: IZUKAWA (2015).

Alguns games tentam explorar ao máximo a sensualidade das personagens, mesmo que ela não seja explorada em primeiro plano, algumas técnicas tentam evidenciar a sexualidade ou deixá-la transparecer de alguma forma. A animação dos movimentos é uma dessas formas. A forma de andar das personagens com rebolados exagerados, movimento dos seios e outros movimentos que não condizem com a situação, demonstram como a sensualidade pode sobressair e se tornar apelativa ao ponto de hipersexualizar a personagem. Um exemplo é a personagem Bayonetta, a qual apresenta movimentos e postura que não condizem com as situ-

ações que ela enfrenta no game, estando totalmente fora de nexo, como mostra a figura 16. Apesar de ser uma personagem muito poderosa, sua sensualidade acaba ganhando um grande destaque.

Figura 16 - Personagem Bayonetta - Bayonetta 2, 2014



Fonte: Site collant sem decote¹¹

O mesmo acontece com a câmera, quando a mesma em alguns casos não é controlada pelo jogador ou na chamada cutscene, que tem o objetivo de interromper a jogabilidade para mostrar informações, inserir novos personagens ou reforçar o desenvolvimento do personagem principal. Na cutscene, fica a critério do desenvolvedor, o controle da câmera e o que vai ser mostrado ao jogador. Nesse caso, muitas vezes a câmera é focada para exibir o corpo da personagem a hipersexualizando. No game, é possível perceber isso já na introdução da história, quando a câmera foca e percorre excessivamente o corpo da personagem.

A roupa também é uma forma de hipersexualização, pois ela faz parte da construção da personagem, oferecendo a primeira impressão e refletindo um pouco da personalidade e postura da mesma. Ao falarmos da representação da imagem da mulher nos games, o primeiro problema a ser apontado e lembrado são as roupas inadequadas para as situações as quais estão expostas. Essa inadequação fica notória quando em um ambiente de batalha há um personagem homem com seu corpo todo coberto de forma a ser uma proteção, enquanto a mulher apresenta roupas mínimas e salto alto. As roupas na sua grande maioria são coladas para destacar as curvas surreais e decotes gritantes, explorando a sensualidade em primeiro plano ocultando sua personalidade forte e suas habilidades. O porte físico também é apresentado de for-

¹¹ <http://collantsemdecote.com.br/games-precisam-parar-de-perpetuar-a-cultura-do-estupro/>

ma errônea, pois muitas personagens estão inseridas em ambientes e situações que exigem força, mas seus corpos não apresentam esse tipo de preparo físico.

Um forte exemplo de inadequação à roupa e ao porte físico, de acordo a situação é a personagem Quiet de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, apesar de não ser a protagonista, ela é uma personagem forte e importante no game, mas passa boa parte dele de biquíni e meia calça lutando e atirando contra outros personagens. A explicação para ela andar assim seria o fato dela ter um parasita que dá alguns poderes a ela e faz com que ela somente possa respirar pela pele. Porém, o excesso na animação e as cutscenes a tornam hipersexualizada levantando a questão se essa explicação não seria apenas uma desculpa. A figura 17 mostra a diferença na roupa comparada a outro personagem do game que passa pelas mesmas situações que ela.

Figura 17– Venom Snake e Quiet - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015



Fonte: Site techtudo¹²

As personagens femininas ainda tendem a ter uma carga dramática maior que influencia no desenvolvimento narrativo da personagem. Em alguns casos, para que a personagem seja destemida há a necessidade de explicar a sua origem, esclarecendo que ela age dessa forma porque passou por algum trauma ou perda e, ela acaba sendo movida por esse sentimento.

Em muitos casos, a mulher apenas é a variação do personagem masculino, como foi com Ms. Pac-Man, Amy Rose (que é a versão feminina do Sonic), entre diversas outras personagens. Os meios utilizados para representar essa personagem como feminina, é a utilização

¹² <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/metal-gear-solid-5-the-phanton-pain.html>

de elementos que remetem à figura de “menina” como, por exemplo, laços, maquiagem, cílios longos, corações, salto alto, cores rosa, lilás e tons pasteis.

Segundo Sarkeesian (2013) nessas simples representações são colocados significados muito específicos, socialmente construídos e estritamente forçados, propagando que há uma divisão totalmente artificial e social construída para diferenciar homem e mulher como duas classes distintas e separadas de seres humanos. Afirma ainda, que ao utilizar dessa forma de representação os personagens masculinos são mais livres em seus designers, conseguindo transmitir uma variedade maior de personalidade, enquanto as mulheres apenas passam a informação que são mulheres e não mais que isso. Acabam sendo definidas pelo seu gênero, com tendência a ter uma personalidade unidimensional, que consiste em estereótipos superficiais sobre mulheres, como futilidade, mau humor, excesso de carinho ou irritação por qualquer coisa. As consequências negativas são formadas a partir dessa forma monolítica de representação, forçando um único modelo a ser identificado como feminino. Um forte exemplo de como há uma separação entre feminino e masculino é quando um personagem masculino utiliza adereços como salto, maquiagem e é visto como uma piada homossexual (SARKEESIAN, 2013).

Classificar a identificação da mulher com alguma personagem fica difícil devido a pouca diversidade existente, mas mesmo com pouca opção ainda é possível identificar suas preferências. No trabalho de Fortim e Monteiro (2013), ao traçar a identificação das jogadoras com suas personagens preferidas, o principal fator levado em conta são as características psicológicas como personalidade que englobam inteligência, determinação e independência, seguidas de habilidades físicas e mágicas, sendo força física a mais citada. “Isso demonstra que as jogadoras parecem preferir personagens que sejam poderosas, que sejam retratadas de forma inteligente ou que possam ser “boas de briga”, assim como os homens” (FORTIM; MONTEIRO, 2013, p. 06).

A identificação com algum personagem, em alguns casos, é o que o torna um game marcante. Por haver mais mulheres jogando games que homens, não significam que elas não se importam com a forma como as personagens são retratadas ou que elas deixam de jogar devido a isso. Os games ainda retratam um universo machista, onde é impossível deixar de notar como a mulher é estereotipada, objetificada e hipersexualizada. Em alguns casos, che-

gam a serem representadas de forma extravagante, causando estranhamento não só das mulheres como de homens também.

Segundo Izukawa (2015), os jogadores não deixam de refletir sobre o que é mostrado, como também não passam a achar que todas as mulheres são assim, os games refletem a forma como a mulher é vista. “Para os jogadores, os personagens possuem uma personalidade, que irá refletir em sua forma física, e essa é uma das maneiras dos designers definirem o personagem” (IZUKAWA, 2015, p. 41).

A indústria é apontada como a culpada pelo excesso de estereótipos impregnados às personagens, por refletir a cultura a qual perpetuamos e estamos inseridos, ajudando a moldar atitudes e opiniões culturais. De acordo com Bezerra e Ribas (2014), essa intensa repetição de estereótipos acaba reforçando o paradigma de gêneros dominante onde o homem é agressivo e autoritário e a mulher como subordinada e dependente.

Para que haja uma mudança nos games, é também necessária uma transformação cultural. Esse reflexo cultural não é visto unicamente nos games e sim na mídia em geral como cinema e televisão, os quais muitas vezes sofrem quando saem dos padrões culturais. O medo da rejeição faz com que a indústria de games foque nesses estereótipos que vendem, porém a mesma não pode ficar presa a este fato, visto que há uma crescente de público feminino e um apelo para melhor representatividade.

O game é a mídia que proporciona maior interação e tem grande poder de influência, pelo fato do jogador estar no controle do personagem. Essa experiência de controle proporciona uma maior identificação com o personagem e permite que o jogador se projete e se coloque na situação dele tendo maior sensação de participação. O universo do game ainda permite que se jogue com todas as cartas, se brinque com as possibilidades e viva experiências que não podem ser feitas na vida real. Com todo esse poder e uma diversidade de público, os games têm recursos necessários para propagarem mudanças nos padrões culturais e se tornarem referência e influenciadores de novas formas de representatividade.

4.2.1 O perfil das personagens femininas

A figura da mulher apesar da pouca representação já está presente nos mais diversos tipos de games e plataformas. Como consumidora, há um aumento maior por jogos online, dispositivos móveis e casuais, mas também são consumidoras do modelo mais clássico que são os games de console e de computador. São nessas plataformas que estão as grandes empresas e se encontram os games mais bem desenvolvidos. Nessas plataformas há a maior representação de gênero, devido a maior qualidade de gráficos e a possibilidade de haver uma história, podendo dar maior diversidade para representações.

O problema levantado são os estereótipos presentes na representação da imagem da mulher, assim como a falta de protagonismo e pouco desenvolvimento narrativo. A intenção da pesquisa é apresentar como os estereótipos se manifestam nas personagens femininas, nos diferentes gêneros e levantar como a hipersexualização e o desenvolvimento narrativo estão presentes.

A hipótese está dentro do conceito de que as mulheres estão jogando mais e influenciando na diversificação dos games, dessa forma serão apresentadas algumas personagens que não apresentam esses tipos de estereótipos citados até aqui, mostrando que é possível haver personagens fortes sem haver estereótipos quanto à imagem e clichês narrativos.

A pesquisa referente ao perfil das personagens levará em conta games das plataformas console e computador, apresentando personagens específicas de gêneros específicos. A apresentação se dará primeiro pelo gênero onde será apresentada uma breve introdução sobre ele, depois o nome do game a qual a personagem pertence, seus desenvolvedores, ano de lançamento e classificação indicativa. Logo após o nome da personagem, há uma descrição a respeito da sua participação no game.

Os critérios para análise serão aspectos estéticos e sua importância na narrativa. Os aspectos estéticos analisados serão aparência física e roupas, o quanto elas corroboram com ambiente a qual estão inseridas, se afetam a representatividade e importância da personagem. A importância na narrativa será analisada como a participação da personagem se dá no jogo como, protagonismo, habilidades e características psicológicas.

Ação – Aventura

Segundo Novak (2010), o gênero híbrido Ação – Aventura é um gênero distinto que mesclou as características principais dos dois gêneros para se consolidar no mercado. Ele ainda afirma que o elemento reação do jogador perante aos obstáculos encontrados, característica comum do gênero de Ação, mais os elementos narrativos juntos com a liberdade de escolha do jogador, constroem o ambiente de aventura, proporcionam grandes desafios e diversão. Nesse gênero é possível construir narrativas interessantes e diversas, moldando personagens sólidos.

Tomb Raider desenvolvido por Core Design (1996–2004) Crystal Dynamics (2006–presente) teve seu primeiro jogo lançado em 1996, com classificação M (Adulto).

Lara Croft – É impossível falar de personagens femininas sem falar em Lara Croft. Tomb Raider foi lançado em 1996 é do gênero Ação e Aventura, e foi responsável por nos apresentar aquela que seria a personagem mais significativa dos games. Lara quebrou muitos dos clichês narrativos até então explorados. Ela é a protagonista e uma arqueóloga destemida, audaciosa, corajosa e aventureira, considerada a “Indiana Jones” dos games. Exploradora dos mais diversos cenários está sempre em busca de artefatos antigos viajando para lugares inóspitos. Contendo todas essas características ela também é considerada a musa dos games devido sua aparência que chama a atenção por seu apelo sexual. Lara sempre gerou dúvidas em relação a sua representatividade por não apresentar roupas que condizem com as situações a qual é exposta e por ter proporções corporais surreais, contestando se ela não seria apenas um agrado ao público masculino.

Em 2006, Lara Croft foi nomeada pelo Guinness Book of World Records como a “Heroína de Games de Maior Sucesso”. O recorde reconheceu a personagem por “transcender a barreira dos vídeos games e se tornar uma figura reconhecida na sociedade mainstream”. Além disso, Lara foi estrela de várias propagandas, mídias impressas e de filmes, estrelados pela atriz hollywoodiana Angelina Jolie (BEZERRA; RIBAS, 2014, p. 05).

Ao longo dos anos a imagem de Lara vem sendo mudada devido a evoluções das novas técnicas de modelagem 3D e pela mulher gamer que tem sido voz ativa como consumidora. A figura 18 abaixo mostra a evolução da Lara.

Figura 18– Lara e suas evoluções de acordo a novas técnicas de modelagem 3D



Fonte: ROMANUS (2012)

A grande mudança em relação a seu porte físico e roupas ocorreram na versão de 2013 de Tomb Raider onde Lara deixa o short e aparece de calça em uma forma bem realista com um porte físico adequado como mostra a figura 19. Essa imagem de Lara foi mantida na versão mais recente lançada esse ano.

Figura 19– Lara Croft Tomb Raider 2013



Fonte: Site Latino Weekly Review¹³

¹³ <http://latinoweeklyreview.com/?p=290385>

The Legend of Zelda desenvolvido pela Nintendo teve seu primeiro jogo lançado em 1986 e conta com várias continuações e possui classificação E (todas as idades).

Zelda – É uma personagem clássica e umas das princesas mais notórias dos games que apesar de estar no título do game The Legend of Zelda, não é o personagem jogável. Link é o personagem jogável, protagonista e herói de Zelda. Ela é forte e tem como principal característica a sabedoria, porém sofre de altos e baixos na narrativa a qual quase sempre é raptada no começo do jogo e aparece somente no final, ou raptada no decorrer do jogo. Em The Legend of Zelda: Ocarina of Time Zelda aumenta sua participação estando disfarçada de Sheik como mostra a figura 20, na qual é possível perceber como a roupa muda a postura e atitude de uma personagem. O disfarce de Zelda levantou muitos questionamentos se seria um disfarce masculino ou Zelda teria virado um personagem masculino devido a isso. O fato é que Zelda apenas está vestida com outra roupa. Em The Legend of Zelda: The Wind Waker na pele da pirata Tetra, Zelda também se mostra forte e guerreira, mas em ambos os casos ela ainda é raptada.

Figura 20– Zelda com sua roupa de princesa e vestida como Sheik.



Fonte: Site The Mary Sue¹⁴

¹⁴ <http://www.themarysue.com/zelda-playable-game/>

A personagem Zelda é um forte exemplo de como é criada uma idealização a partir de um pressuposto. Zelda é uma princesa, logo todos esperam que ela deva agir como uma “princesa”. O desenvolvimento dela como personagem mostra como ela caiu no clichê narrativo de “ser uma princesa” e que para sair dele, ela precisa se disfarçar ou estar na pele de outra personagem para poder se proteger e mostrar atitudes diferentes das esperadas.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater desenvolvido por Konami Computer Entertainment Japan, lançado 2004 com classificação M (Adulto)

The Boss – Personagem feminina de destaque de Metal Gear, game o qual é constituído em cenários de guerra envolvendo ação e investigação. The Boss apresentada na figura 21 abaixo, é um soldado e franco atiradora, mentora do protagonista Naked Snake e considerada a “mãe das forças especiais americanas”. Em sua história, The Boss é fundadora de uma organização e além de destemida, fiel e leal ao cumprir suas missões, ela é determinada a alcançar a paz mundial. Para cumprir com todos os seus deveres The Boss faz vários sacrifícios, como ir para o combate grávida, fingir mudar de lado na guerra e deixar ser morta pelo protagonista e seu aluno Naked Snake, levando o fardo de ser considerada uma traidora e mais tarde ser o fardo de Naked Snake quando ele descobre que ela era inocência. The Boss com certeza é um exemplo de personagem forte e complexa, porém assim como todas as outras personagens mulheres de Metal Gear, ela está presente para dar suporte a narrativa do protagonista para ele criar certas motivações dentro do jogo e evoluir como personagem. Metal Gear é um game que possui personagens femininas fortes, porém erra ao hipersexualizar todas elas com as roupas que elas usam, na forma como são animadas e nas cutscenes.

Figura 21– The Boss em Metal Gear Solid 3



Fonte: Site player1world¹⁵

The Wonderful 101 desenvolvido pela Platinum Games, lançado pela Nintendo no ano de 2013 com classificação T (Adolescente).

Wonder-Pink – Em The Wonderful 101, um game que tem como enredo o jogador controlar vários personagens com a tarefa de combater alienígenas que querem destruir o planeta. O game tem o visual inspirado nos seriados japoneses onde há um grupo de super heróis e cada um possui uma cor específica onde o vermelho é sempre o líder, seguido do verde, azul, amarelo, preto e rosa que é sempre uma menina. Wonder- Pink além de vestir rosa como mostra a figura 22, tem como arma um chicote e apresenta uma personalidade bem estereotipada. Ela tem ataques de raiva constantemente é superficial, materialista e fútil (SARKEESIAN, 2013).

Figura 22– Wonder-Pink



Fonte: Fandom¹⁶

¹⁵ <https://player1world.wordpress.com/2015/08/26/os-cinco-maiores-viloes-da-franquia-metal-gear-solid/>

¹⁶ <http://the-wonderful-101.wikia.com/wiki/Wonder-Pink>

Aventura

O gênero aventura tem como principal característica o poder de escolha que instiga o jogador a raciocinar. Envolve também exploração, coleta de itens, soluções de quebra-cabeças, orientação em labirintos e decodificação de mensagens (NOVAK, 2010). O jogador tem a missão de guiar o protagonista do jogo em sua aventura, tomando decisões utilizando o raciocínio lógico. Esse tipo de jogo dá uma ênfase maior ao enredo, mas não deixa de criar bons personagens.

The Walking Dead desenvolvido pela Telltale Games e teve o primeiro episódio lançado em 2012 com classificação M (Adulto).

Clementine - Personagem do game The Walking Dead, Clementine é uma criança em um cenário apocalíptico repleto de zumbis. Os games The Walking Dead a retratam como uma das personagens principais do game como também mostram seu crescimento e amadurecimento. Nesse cenário Clementine é forçada a aprender a se defender e a ser forte. No primeiro jogo ela não ganha tanto destaque e está presente para auxiliar na narrativa de outros personagens, além de não aparenta ser tão destemida assim. Nas sequências seguintes ela passa a protagonizar o jogo e ter mais atitude sabendo lidar com o ambiente ao qual está inserida, sendo capaz de tomar decisões importantes fazendo com que outros personagens aprendam com ela. Ela não somente luta, como sabe a importância de ajudar e manter a união com outros personagens. A figura 23 abaixo mostra Clementine a qual possui uma aparência bem realista sem nenhum estereótipo presente, retratada como uma criança deve ser.

Figura 23– Clementine



Fonte : Site Collant Sem Decote¹⁷

¹⁷ <http://collantsemdecote.com.br/jogos-com-mulheres-protagonistas/>

Life is Strange desenvolvido por Dontnod Entertainment, lançado em 2015 com classificação M (Adultos).

Max – Personagem do game que é dividido em capítulos Life is Strange, Max é a protagonista que descobre possuir o poder de voltar no tempo. Ela descobre esse poder ao impedir a morte de uma menina que logo mais tarde descobre ser Chloe, sua amiga de infância. Juntas, elas vivem aventuras e descobrem as consequências de modificar o tempo. Max é uma personagem bem construída e retratada de forma realista sem apelo sexual como mostra figura 24. O game não possui muita ação, mas impressiona pela narrativa intensa de escolha e consequência e por abordar temas como as incertezas da adolescência e homossexualidade.

Figura 24 - Personagem Max do game Life is Strange.



Fonte : Site Collant Sem Decote¹⁸

Subgênero Luta

Na febre das artes marciais nos anos 80 e 90 muitas empresas aproveitaram a oportunidade e lançaram alguns games que se tornariam clássicos como Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Art of Fighting, entre outros. Todos eles apresentam personagens femininas fortes que lutam de igual para igual com os homens.

Os games orientais refletem o emprego de simbologias da cultura oriental na construção dos elementos gráficos. Por exemplo, o karatê é uma das artes marciais exploradas em Art of Fighting que representa essa luta nos golpes e vestimentas de alguns personagens. Contudo, o uniforme de karatê (Karate-gi) é pouco representado nas personagens femininas e é pratica-

¹⁸ <http://collantsemdecote.com.br/jogos-com-mulheres-protagonistas/>

mente a vestimenta de todos os personagens masculinos (FROSI; FROSI, 2010). As personagens femininas acabam usando outro tipo de roupa o qual tende a mostrar e evidenciar o corpo feminino de forma sexualizada, no qual o mesmo tende a não corroborar com o porte físico exigido para essa situação de combate como mostra a figura 25.

Figura 25- O contraste do corpo feminino, delicado e expressando na face características muito diferentes daquelas evocadas pelos personagens masculinos.



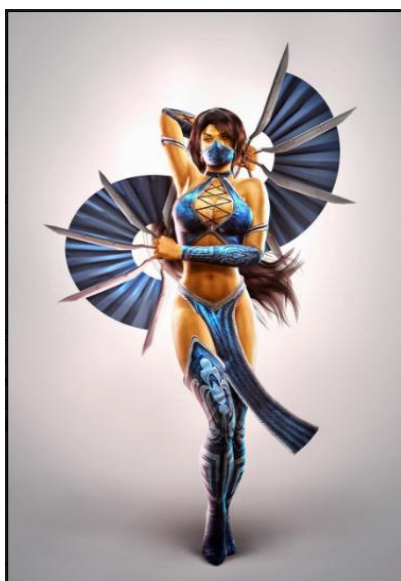
Fonte: FROSI; FROSI (2010).

Mortal Kombat II desenvolvido pela Midway Game, lançado em 1993 com classificação M (Adultos).

Kitana - Nos games de luta muitas personagens ficam conhecidas não só por suas habilidades, como por sua sensualidade, que é o caso da Kitana de Mortal Kombat que se passa em um mundo de fantasia. Mesmo sendo uma princesa ela não cai no clichê de donzela em apuros. Ela tem 10.000 anos de idade com aparência de 20, como mostra a figura 26. Em sua história há uma reviravolta quando a mesma passa de vilã a heroína. Sua narrativa é complexa e bem desenvolvida, apesar de ser uma excelente lutadora manejando diferentes armas, sua aparência ganha grande destaque por apresentar pouca roupa a qual não é adequada para as situações que enfrenta. Existem opções de mudança de traje, porém um deles exige um des-

bloqueio e outro só é possível adquirir comprando. Essas características levantadas não são exclusivas da Kitana, pois em Mortal Kombat todas as personagens são hipersexualizadas.

Figura 26 - Personagem Kitana



Fonte: Site GameBlast ¹⁹

Tekken 4 desenvolvido pela Namco, lançado em 2001, com classificação T (Adolescentes).

Christie - Nos games de luta há uma representante brasileira no game Tekken. Christie Monteiro é uma lutadora habilidosa de capoeira que diferente de outro personagem brasileiro e lutadores de capoeira do game, ela não apresenta uma aparência afro e sim a ideia de uma sensualidade tropical latino americano com uma pele morena clara e cabelos castanhos, como mostra a figura 27 (SANTOS, 2012).

¹⁹ <http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

Figura 27– Cristie Monteiro



Fonte: Site GameBlast²⁰

A personagem Christie não apresenta roupas adequadas a jogos de capoeira o qual tem como vestimenta camiseta branca e calça branca de preferência largas para dar maior mobilidade. Outras personagens do gênero luta, como Chun-Li (considerada a primeira personagem feminina em games de luta) e Cammy, ambas de Street Fighter, e ainda Mai Shiranui de Fatal Fury/The King of Fighters, não apresentam uma postura tão delicada e possuem porte físico mais adequado, mas ainda assim como Christie são estereotipadas fisicamente.

RPG

Inspirados na série de jogos Dungeons e Dragons, a qual tinha como ferramenta de jogo, lápis e papel, os RPGs migraram para o mundo dos jogos eletrônicos. A principal característica dos RPGs é a representação de papéis, bem como narrativas bem elaboradas. A evolução do personagem é bem trabalhada nesse gênero, pois tenta desenvolver o envolvimento do jogador com o personagem através do melhoramento dele ao longo do jogo. De acordo com Novak (2010), a narrativa é desenvolvida para gerar uma jornada heroica onde o personagem possa batalhar para conquistar experiência, força e dinheiro com o qual poderá comprar novos equipamentos, sendo o tema “salvar o mundo” um dos explorados. Em gêneros co-

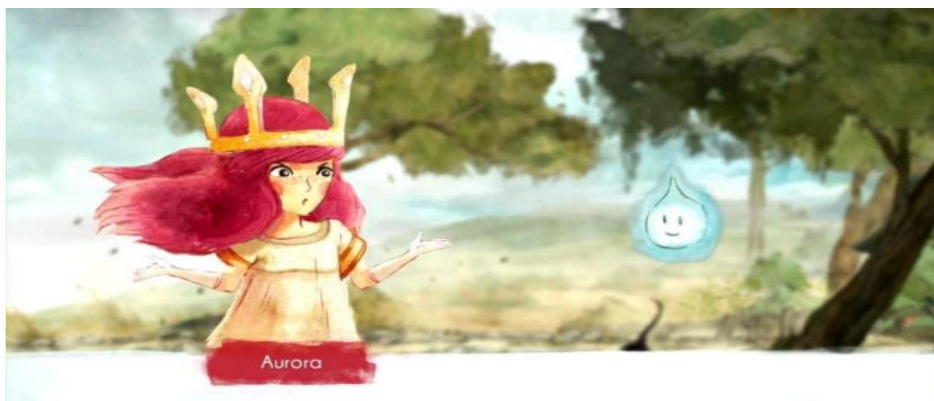
²⁰ <http://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

mo RPG é possível trabalhar muito em cima do personagem e criar heróis tornando-se um dos mais propícios para representar as mulheres.

Child of Light desenvolvido pela Ubisoft lançado em 2014 com classificação E (todas as idades).

Aurora - A personagem Aurora apresenta um aspecto bem feminino possuindo um cabelo rosa e uma postura delicada como mostra a figura 28. Mesmo apresentando essas características Aurora não é uma princesa indefesa e é a protagonista do jogo. Seu objetivo no jogo é voltar para casa, pois após acordar de um coma em um continente cheio de fantasia chamado Lemuria, ela precisa ajudar esse povo a derrotar a Rainha Negra que roubou o sol, lua e as estrelas. Child of Light é um conto de fadas, mas mostra Aurora como uma criança que vai amadurecendo e aprendendo a se defender sozinha manejando espadas. Esse é um exemplo de narrativa a qual coloca uma personagem feminina como protagonista em um conto de fadas, porém não cai no clichê da princesa indefesa.

Figura 28– Personagem Aurora e seu companheiro Finn.



Fonte : Site Collant Sem Decote²¹

Muramasa the Demon Blade desenvolvido pela Vanilla Ware lançado 2009 , classificação RP (Pendente).

Momohime – A personagem Momohime do game de RPG Muramasa the Demon Blade é o oposto de Aurora, em desenvolvimento de personagem a única semelhança são os aspectos femininos relacionados à imagem como mostra a figura 29. Momohime tem seu corpo possuído pelo espírito de um homem chamado Izuna Jinkuro, um Samurai Renegado em

²¹ <http://collantsemdecote.com.br/jogos-com-mulheres-protagonistas/>

busca de poder e redenção. Todos os atos da personagem são feitos sobre o comando do espírito, reafirmando que ela somente está presente para “emprestar” o corpo a ele onde a própria narrativa deixa claro ser uma história sobre Izuna Jinkuro. Ou seja, o personagem controlado é um homem que tem uma aparência feminina, onde Momohime não tem influência alguma na narrativa sendo deixada de lado.

Figura 29– Momohime confrontando a alma de Izuna Jinkuro.



Fonte : IZUKAWA (2015)

Mass Effect desenvolvido por BioWare lançado em 2007, com classificação M (Adulto).

Commander Shepard – Mass Effect é um game que explora o futuro onde é possível facilmente viajar e explorar outras galáxias e entrar em contato com outras raças existentes no cosmo. O game possibilita a customização do protagonista do game, como alterar a aparência, perfil psicológico, habilidades, origens, classes e escolher o gênero do personagem. A escolha pelo gênero feminino não perde em nada para o masculino seja em força ou trajetória dentro do jogo, apenas há uma diferença quanto à representação feminina que acrescenta mais em interpretação comparada ao masculino. Mesmo com a possibilidade de customização do avatar toda a campanha publicitária foi feita com o personagem masculino dando destaque somente a Shepard feminina no último jogo da trilogia. Colocar um personagem em destaque, como ocorreu nesse caso, é porque ele é a escolha padrão, o que acaba dando a impressão que

ele seja melhor que a representação feminina. A figura 30 abaixo mostra uma forma de representação feminina do protagonista.

Figura 30 - Commander Shepard versão feminina.



Fonte : Site IGN Brasil²²

Em Mass Effect 3 foi dada a opção de virar a capa do game, como mostra a figura 31, para mostrar a personagem feminina como capa.

Figura 31– Diferentes capas de Mass Effect 3.



Fonte : IZUKAWA (2015)

Todas essas possibilidades de customização e marketing em cima de um personagem abrem margens para questionamentos, como aponta Izukawa (2015).

Essa ação de incluir a personagem feminina como opção de capa, mostra que a empresa já percebeu que para seu público esta é uma opção importante a ser considera-

²² <http://br.ign.com/retro/7486/feature/as-19-mulheres-mais-poderosas-dos-games?p=2>

da com muita seriedade. Porém, ainda é bem visível como a mulher é vista como uma variação do homem (IZUKAWA, 2015, p. 45) .

O novo game Mass Effect Andromeda que está em pré venda, já apresenta uma abordagem diferente como a escolha do protagonista. De acordo a tudo o que já foi liberado na mídia sobre o jogo, nele os protagonistas ganham nome, o qual é Ryder e o mesmo não é a versão diferente um do outro e sim são irmãos. A opção de escolha por protagonista continua, mas independente disto, o personagem não escolhido continua no game em outras missões e o jogador poderá acompanhar o que acontece com ele.

4.2.1.1 **Análise do perfil das personagens**

A pequena amostra apresentada de personagens femininas existentes no mundo dos games nos aponta alguns estereótipos e a tentativa de criar personagens distintas das demais apresentadas. Todas as personagens apresentadas têm como característica principal a personalidade forte e habilidades diferentes de acordo ao contexto que estão inseridas. De acordo com o que foi apresentado quanto a estereótipos e falta de desenvolvimento narrativo será apresentado uma classificação por alguns critérios encontrados na análise apontados pelo problema e hipótese.

Com relação a aspectos estéticos, existem alguns estereótipos, são eles:

- Estereótipo **hipersexualização**: as personagens apresentam roupas pouco adequadas às situações que precisam lidar. Seus corpos são pouco realistas com curvas exageradas, seios avantajados em destaque e sofrem de objetificação pelas roupas, animação e controle de câmera ou cutscenes.
- Estereótipo quanto a **elemento de designer** caracterizado por diferenciar masculino do feminino: está presente nas personagens que apresentam roupas nas cores rosa ou lilás ou personalidade estereotipada quanto a características consideradas femininas.

Com relação ao aspecto importância na narrativa, são eles:

- Exercem **protagonismo**: são personagens centrais na narrativa.

- Problemas **narrativos**: caracterizadas por servirem de apoio ao protagonista masculino.

O **nível de representação** tem o intuito de deixar mais visível o quanto aquela personagem é representativa ou não. Quando os símbolos + e – aparecerem juntos significa que a personagem tem potencial, mas apresenta alguns problemas quanto a estereótipos visuais ou narrativos. Dois símbolos de - - significam que a personagem não é representativa. Já quando dois símbolos + + estiverem presentes, significa essa personagem é um bom exemplo de representatividade e diversidade.

A tabela 1 abaixo mostra a qual (ais) elementos estão presentes nas personagens apresentadas.

Tabela 1 - Personagens femininas e seus elementos de representação

Personagens	Estéticos		Narrativa		Nível de representação
	Hipersexualização	Elementos de designer	Protagonismo	Problemas narrativos	
<u>Lara Croft</u>	X		X		+/-
<u>Zelda</u>		X		X	--
<u>The Boss</u>	X			X	--
<u>Wonder-Pink</u>		X		X	--
<u>Clementine</u>			X		++
<u>Max</u>			X		++
<u>Kitana</u>	X			X	--
<u>Christie</u>	X			X	--
<u>Aurora</u>		X	X		+/-
<u>Momohime</u>		X		X	--
<u>Commander Shepard</u>			X	X	+/-

Ao analisar essa tabela fica claro que a maioria das personagens, sendo mais precisa nove delas, apresentam algum estereótipo ou problemas quanto ao desenvolvimento narrativo. Apenas duas personagens exercem protagonismo e não apresentam nenhum dos estereótipos ou problemas narrativos citados. São cinco as personagens que possuem problemas com estereótipos e problemas narrativos.

A hipótese levantada em relação à mudança e novas formas de representação feminina está presente na personagem Lara Croft pela adaptação e modificação corporal que sofreu

ao longo dos anos. Quanto às mudanças na narrativa, temos como representantes as personagens Lara Croft, Aurora, Clementine e Max que são protagonistas fortes em personalidade e desenvolvimento narrativo por se manterem por si mesmas, sem dividir o protagonismo ou serem o apoio a outro personagem e por não serem intituladas a versão feminina de um personagem masculino. Essas são personagens que representam a diversidade e representatividade esperada nos games.

O game Mass Effect nos traz o questionamento a cerca da customização de personagens e avatares, se ela realmente é válida quando se fala em representatividade e diversidade. Em Mass Effect é possível optar por um gênero, customizar o perfil psicológico e facial. A customização desse game é bem diversificada tanto a perfil psicológico como facial. A opção de escolha está na mão do jogador, que pode optar por aquilo que mais gosta e se sente representado. Contudo, games desse tipo não estão livres de propagar estereótipos.

Segundo Izukawa (2015), os games que permitem a customização do avatar de acordo as características físicas e psicológicas do jogador, proporcionam maior identificação com o personagem. Afirma ainda, que a customização permite se ver em outras formas diferentes. O problema quanto a customização se dá pelo fato da mesma ainda ser limitada. Em Mass Effect, por exemplo, não é possível customizar o corpo do personagem somente o perfil facial. Existem alguns games em que é possível fazer a customização geral, porém ainda não apresentam diversidade, pois os homens ainda são limitados a terem ombros largos e mulheres serem magras e curvilíneas.

Outro ponto preocupante quanto à representação feminina, está nos games mais infantis ou com classificação indicativa para todas as idades. Nesses games há pouca diversidade existente e maior distinção por cores, designer, presença de clichês narrativos como “salve a princesa” e as versões femininas de personagens masculinos. É preocupante, pois é a fase infantil a mais propícia para a construção de novas ideologias quanto à diversidade.

4.3 A construção da personagem feminina

A construção de personagem de acordo ao que foi mostrado, envolve vários elementos, os quais devem ser trabalhados em conjunto sendo um trabalho complexo. As personagens femininas exigem um cuidado maior para não propagarem estereótipos negativos e terem

uma apresentação adequada ao contexto. O maior problema referente à apresentação da mulher é o fato de haverem poucas modelos, os quais são identificados como femininos. Na sua grande maioria elas são a versão feminina do personagem masculino, a qual utiliza de algum adereço para mostrar a diferença existente e ser reconhecida, como também são indefesas ou possuem pouca personalidade. Outra forma de representação, são as matadoras sexy, que se destacam pelos seus corpos curvilíneos, os quais se sobressaem à suas habilidades e personalidades.

A personagem Clementine, é um exemplo de personagem que sai fora desses padrões de representação e surpreende ainda mais por ser criança e menina. No seu visual, ela não utiliza nenhum acessório ou roupa tipicamente de “menina”, como mostra a figura 32. Ela consegue expressar sua feminilidade apenas pela estrutura facial e comunicação verbal. Ela é o exemplo de personagem bem construída, por apresentar uma história passada, estar em evolução ao decorrer do jogo incrementando e modificando sua personalidade. Além de possuir movimentos e expressões corporais bem desenvolvidos e apropriados as condições e situação a qual enfrenta.

Figura 32– Personagem Clementine.



Fonte: Site PC Gamer²³

Outro exemplo de personagem bem desenvolvida é Faith de Mirror's Edge Catalyst, um game que se passa em um cenário futurista. Faith é a protagonista apresentando um bom desenvolvimento de personagem, onde sua origem é mostrada; possui motivações dentro do jogo como também possui movimentos e expressões corporais bem desenvolvidos e apropria-

²³ <http://www.pcgamer.com/interview-the-walking-dead-season-two/>

dos as condições e situação a qual enfrenta. Ela possui uma personalidade forte e assim como Clementine, ela não é estereotipada fisicamente, apresentando uma aparência feminina sem apresentar o padrão existente nos games para representar feminilidade através da hipersexualização, como mostra a figura 33.

Figura 33 – Personagem Faith



Fonte: Site Wikipedia²⁴

Ao mostrar esses dois exemplos de personagens e outros que já foram mostrados, é possível comprovar que existem formas diversificadas de construir personagens femininas sem cair em estereótipos ou clichês. É importante reforçar que a maior participação feminina nos games é essencial para dar igualdade de representação e diversidade. Personagens como Clementine e Faith ainda são minorias e não aparecem nos games mais conceituados. O clichê “donzela em perigo” ainda é muito utilizado como enredo, como também há uma falta de personagens femininas em jogos esportivos.

A partir do momento que é feita a documentação do personagem e seu gênero é definido como feminino, algumas perguntas podem ser feitas para ajudar na construção e representação da mesma, como por exemplo:

- Como ela será exibida visualmente?
- Como a personagem será usada?
- Ela será animada? Como?

²⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Faith_Connors#/media/File:Faith_Connors_redesigned.png

- Por quais ângulos ela será vista?

Para a construção de uma personagem forte e representativa todas as respostas devem ser livres de estereótipos. Se ela não for protagonista, ela deve ocupar um papel importante dentro da narrativa de forma a ser participativa. Seu visual deve estar de acordo com as situações e ambientes que vai percorrer, sem ser necessário apelar a adereços, cores e porte físico delicado para distinção e reconhecimento do seu gênero. Se ela for animada deve ser de forma normal sem ressaltar os movimentos de seios e glúteos. O ângulo pelo qual ela será vista também deve evitar ressaltar o corpo de forma apelativa ou com foco em partes específicas do corpo.

Um personagem bem construído não precisa ser um apelo visual para conquistar algum grupo específico de jogadores, pois sua personalidade e habilidades bem trabalhadas em conjunto com o desenvolvimento inteiro do game conquistam todos os públicos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho analisou a representação das personagens femininas nos games. Bem como, questionou a forma como a mulher é apresentada nesse universo, apresentando sugestões e propostas para a representação da figura feminina nos games. De acordo ao que foi apresentado referente e sugestões e propostas, uma personagem feminina é representativa quando é livre de estereótipos, sejam eles estéticos ou narrativos, e quando a ela não é a versão feminina do homem. Ela deve possuir movimentos, expressões corporais e vestimentas bem desenvolvidas e apropriadas às condições e situação a qual enfrenta, bem como uma personalidade e características próprias que não estejam vinculadas a um personagem masculino.

Ao olharmos para a trajetória dos jogos eletrônicos e todas as transformações pela qual passou, podemos perceber como ela se tornou umas das líderes em entretenimento. Contudo, o fato do game ainda ser visto culturalmente como atividade masculina, influencia na forma como a mulher é representada nesse meio e como ela é vista como jogadora. Essa forma de retratar a mulher de modo estereotipado acaba reforçando que existe um único modelo a ser seguido, não possibilitando a representação da diversidade existente e acaba por excluir a mulher como consumidora de games. Por esse fato é importante haver mais personagens femininas como forma de mostrar que os games não são exclusivos para público masculino e como uma forma de acabar com os preconceitos existentes com a figura da mulher e a mulher como gamer.

Devido ao o que foi apresentado nesse trabalho, fica visível que os estereótipos podem se manifestar de diversas formas nos diferentes gêneros de games e diferentes personagens. O fato de haverem personagens que não apresentam estereótipos negativos, nos mostra que há a possibilidade de construir personagens femininas de forma diferentes, sem que elas

percam em desenvolvimento narrativo, podendo se tornar reconhecida pelas suas habilidades, personalidade e até mesmo pela aparência. Porém, esse tipo de personagem ainda é pouco vista nos games se comparado às inúmeras outras que são estereotipadas. Nesse trabalho não cabe taxar os games que apresentam mulheres de forma estereotipada de erros, pois querendo ou não eles fazem parte da diversidade e vão continuar vendendo pelo fato de existirem pessoas que gostam e apreciam esses games. Podemos apreciar e gostar deles, porém é importante um olhar crítico sobre como se dá a representação feminina e como é importante que haja mudanças.

A forma como a mulher é apresentada visualmente e os clichês narrativos também são reflexos culturais de como a mulher é vista na sociedade. A luta das mulheres por igualdade e a quebra do paradigma do sexo frágil vem acontecendo há anos. Aos games, por serem uma mídia grandiosa e influenciadora tem como dever incluir, apresentar a diversidade existente, assim como aceitar a existência da mulher como gamer.

As pesquisas em relação à representação das minorias nos games é um tema pouco explorado. Por tudo o que foi mostrado e discutido esperasse que este trabalho tenha contribuído e apresentado novos olhares quanto a representação da mulher nos games. Para trabalhos futuros fica como sugestão a exploração a temas como a própria estereotipação dos personagens masculinos que também está presente nos games e a necessidade da inclusão de personagens afrodescendentes, homossexuais, transexuais e pessoas com necessidades especiais.

6. REFERÊNCIAS

ARANHA, Gláucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** *Ciênc. cogn.*, Rio de Janeiro , v. 3, p. 21-62, nov. 2004

Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 27 set. 2016.

ARRUDA, Eucidio P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais** [recurso eletrônico] / Eucidio Pimenta Arruda. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Bookman, 2014.

BEZERRA, Amilcar; RIBAS, José Augusto. **A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem lara croft.** In: Colóquio de Moda, 10, Edição Internacional, 7, Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda, 1, 2014, Pernambuco. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIA-DO-FEMINISMO-NOS-GAMES.pdf> Acesso em: 06 out. 2016.

CORREA, Y. et al. **Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino.** In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital- *SBGames*, 12., 2013, São Paulo - SP. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf> Acesso em: 10 set. 2016.

DIEHL, Daniel de M.; MELCO; Marcos T., DUBIELA, Rafael. **Modelo de criação de personagens para jogos digitais.** In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - *SBGames*, 10., 2011, Salvador- BA. Disponível em: <

<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92225.pdf> > Acesso em: 03 nov. 2016.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games: uma revisão do tema**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 7., 2008. p.31-38, Belo Horizonte. Disponível em:<<http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGames-GC-2008-Final-CD.pdf>> Acesso em: 12 set 2016.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 12., 2013, São Paulo - SP. Disponível em:
http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf> Acesso em: 10 set. 2016.

FROSI, Tiago O.; FROSI, Felipe O. **As Rainhas da Luta: representações das mulheres karate-ka nos Jogos Digitais**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames, 9., 2010. p.31-38, Florianópolis - SC. Disponível em:<<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full5.pdf>> Acesso em: 07 out. 2016.

GERHARDT, E. T. ; SILVEIRA T. D. (Org.). **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

Disponível em: < <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 14 ago. 2016.

IZUKAWA, Mariana, **MULHER ENTRE ESPELHOS Personagens femininas customizáveis nos videogames**. 2015. 124p. TCC (Graduação) - Curso de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2015, São Paulo. Disponível em: <http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2016.

LEITE, Leonardo C.. **Jogos eletrônicos multiplataforma compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. 2006. 271p. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design 2006, Rio de Janeiro.

Disponível em: < <http://www.maxwell.vrac.pucrio.br/acessoConteudo.php?nrseqoco=25457>>. Acesso em: 14 ago. 2016.

NEWZOO global *games*, esports & mobile intelligence, Global *Games* Market Report, 2016. Disponível em:

<https://newzoo.com/wpcontent/uploads/2016/01/Newzoo_2016_Global_Games_Market_Report_Dummy.pdf> Acesso em: 21 ago. 2016.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de *games***. 2 ° ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia: a historia dos meios de comunicação de *Gilgame-shn* ao Google**; tradutora Cristiana Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PESQUISA GAME BRASIL. Disponível em:

<<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2016>> Acesso em: 21 ago. 2016.

PETRY, Luís Carlos. **Vocabulário de jogos digitais**. Grupo de Estudo e Desenvolvimento da Indústria de Games. São Paulo, 2014. Disponível em : <

http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/

[seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatrio10a_Vocabulario_Jogos.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatrio10a_Vocabulario_Jogos.pdf)> Acesso em 22 ago. 2016.

POUBEL, Ana Elisa P. ; VALENTE, Telma E. J.; GARONE, Priscilla M. C. **O processo semiótico de criação de um personagem de jogo**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - *SBGames*, 11., 2012. Brasília – DF. Disponível em: < http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full26.pdf> Acesso em: 17 nov. 2016.

ROMANUS, Juliana S., **Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos *games* de ação contemporâneos**. 2012. 62 p. TCC(Graduação) Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, 2012, Paraná. Disponível em:

< http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2994/1/CT_CODEG_2012_1_08.pdf>

Acesso em: 07 set. 2016.

SANTOS, Leandro, V.V. **A nacionalidade em jogo: representações do Brasil em jogos digitais**. Dissertação (Mestrado) –Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, Universidade Federal da Bahia, 2012. Disponível em:< <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/16633/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Leandro%20Viana%20Villa%20dos%20Santos.pdf> > Acesso em: 10 out. 2016.

SARKEESIAN, Anita. **Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video Games**. 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/> Acesso em: 20 set. 2016.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen ; ANDREO, Marcelo C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - *SBGames*, 10., 2011, Salvador- BA. Disponível em:

<<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf> >

Acesso em: 03 nov. 2016.

